«Le 1er magazine européen consacré à la Dreamcast»

Dreamzone

N°13 mai 2000

n°1 en Europe - 100% indépendant

Canada 10,95 $ Belgique 230 Fb, Suisse 9,5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

L 9578 - 13 - 35,00 F

Groupe tjm Publications
1er groupe de presse consoles

STAR WARS RACER

Le jeu de course le plus speed de la console

JET SET RADIO

Roller, musique et manga

V-RALLY 2

Meilleur que Sega Rally 2 ?

DOSSIER BASTON

Quand la Dream-Castagne !

Canada 10,95 $ Belgique 230 Fb, Suisse 9,5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

SOMMAIRE

Courrier P4

News P8

Dossier P46

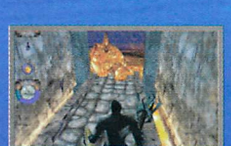
Work in progress P60

Tests P74

Tips P108

Internet P110

Le coin du pécé P112



Il était une fois P118

Neo Geo Pocket P120

Arcade P122

Cinéma P126

Dvd P128

Le retour des 4 Fantastiques

On peut dire que réaliser ce treizième numéro n'aura pas été une sinécure pour notre petite équipe. Entre les tests annulés pour cause de retard, les jeux arrivés trop tard pour les critiquer ou encore ceux qui se font attendre jusqu'à la dernière minute du bouclage, sans parler de Néo Alex qui nous laisse tomber pour aller s'éclater avec les belles hôtesses de l'E3, vous comprendrez que nous avons du accomplir un travail titanesque pour vous proposer le mag' que vous tenez entre les mains. Mais rien n'est impossible à nos super rédacteurs et avec l'aide de nos amis Shingo, le Joker et le mystérieux Voyageur, nous avons mis les bouchées doubles pour vous proposer 132 pages d'infos, de previews, de tests et, bien sûr, d'humour.

En espérant que vous apprécierez ce nouveau Dreamzone, je vous souhaite une bonne lecture et vous donne rendez-vous au mois prochain pour un numéro très très chaud, spécial E3.

Vincent Maulon

Groupe fjm Publications
3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur commercial
Laurent AMAR
Rédacteur en chef
Vincent MAULON

Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sebastien LEMEE, Cédric MELON, Hervé BONNOT, Pierre-Arnaud Bouyer
Responsable maquettiste
Sayaphone SITHIMOUNGKOUN
Réalisation P.A.O
Saxo, Hervé PÉCOME, Hervé BALÉDENT et Franck CHEMLA
Correcteur
Patrick SALMON

Illustration
William RAVIN
Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
Commission Paritaire
N°0302 K 79439
ISSN
1296-3925

COURRIER

Ce numéro 13 de Dreamzone n'est pas un numéro comme les autres. En fait, nous n'avions pas vraiment eu l'occasion de fêter dignement nos douze premiers numéros. C'est aujourd'hui chose faite avec l'arrivée en fanfare d'un nouveau membre à la rédaction, notre superbe et très compétente Naomi (Seba n'arrête pas de rougir en pensant à elle !). Malgré une actualité Dreamcast des plus pauvres (c'est normal avant chaque grand salon), nous vous avons concocté un méga-dossier sur la totalité des jeux de combat de la Dreamcast. Ce n'est pas tout puisque j'ai désormais la joie de diriger une nouvelle rubrique consacrée aux grandes légendes de l'univers Sega. Je précise que cette rubrique ne remplace pas Neo Geo Pocket Couleur qui reviendra prochainement (quand l'actualité sera un peu plus chargée !). Vous voyez, encore une fois nous vous avons gâtés. Bon, allez, je vous laisse, j'ai encore des valises à terminer. Ce serait dommage de rater l'avion pour Los Angeles à cause d'un bagage récalcitrant !

Neo Alex

Le coup de gueule du mois

Salutations à tous,
L'ancien est de retour, et pour une bonne raison cette fois. Aujourd'hui, pas de critique sur les développeurs et leurs retards chroniques (tout le monde l'a fait), pas de critique sur l'intox Sony mise en place depuis plusieurs mois (logique commerciale oblige). Non, aujourd'hui, ma missive s'adresse à certaines chaînes de magasins. RAS LE BOL ! Et oui, ras le bol de ces pseudo-magasins spécialisés, spécialisés dans leur logique commerciale et qui oublient leur rôle de conseil, primordial dans ce secteur d'activité. En effet, ma surprise fût grande de constater les manières différentes de traiter un joueur en fonction de sa console. Dans certaines boutiques de la chaîne Score Games, La PlayStation joue les vedettes, pourquoi pas, mais de là à traiter avec mépris les possesseurs de Dreamcast, ou de les accueillir avec des sourires en coin laissant à penser que cette console n'a pas d'avenir, il ne faut pas pousser !

On nous prend pour des abrutis ou quoi ? En effet, comment justifier les prix de reprise anormalement bas pratiqués par ces boutiques et la revente de ces mêmes jeux quelques minutes plus tard avec une majoration de 100 à 150 frs ? Enfin, malgré ces critiques, je tiens à signaler le bon accueil réservé par les boutiques MICROMANIA aux possesseurs de Dreamcast, que ce soit dans leurs magasins ou sur le site Internet. Je terminerai en remerciant l'équipe rédactionnelle de Dreamzone pour ce superbe magazine qui s'est fait attendre ce mois-ci avec une « mention spéciale « à Seba pour son test ECW Hardcore Revolution qui est un vrai régal. Bigoulou le catcheur de l'espace, j'en rigole encore (vraiment, les jeux notés moins de 30%, c'est l'éclate !).
Allez, à la prochaine !

Philippe Saintignan

Un fanatique des statistiques

Salut à Neo Alex et au reste de l'équipe.
Je vous félicite pour ce super mag qu'est Dreamzone. Je vous suis depuis le N°2 grâce à un pote et depuis, je vous reste fidèle. Avant de passer aux questions, je demande aux autres lecteurs de Dreamzone de faire comme moi en demandant une rubrique «Petites annonces».

1- Pourriez-vous nous donner plus de renseignements sur Jet Set Radio ?
Si tu cherches bien, tu trouveras tout ce que tu veux savoir sur cette merveille dans ce numéro.

2- Que se passe-t-il pour Daytona USA 2 et Rainbow Six ?
Le développement de Daytona USA 2 se poursuit tranquillement dans les locaux de Sega Japon. Seba a bien essayé de s'y introduire de nuit avec ses techniques d'investigation habituelles (et encore une fois, il est parti vent du cul !), mais il n'a pas réussi à dérober la précieuse démo jouable qui aurait tant fait plaisir au pauvre Vincent (qui commence à s'arracher les cheveux). Pour Rainbow Six, je te conseille d'aller jeter un oeil dans la rubrique Tests.

3- Que pensez-vous de ce petit tableau ?

	Gran Turismo 2	Sega GT
Nombre de circuits	28	10
Nombre de constructeurs	34	8
Nombre de bagnoles	Env. 600	Env. 140

Je ne sais pas, mais que penses-tu du mien ?

	Gran Turismo 2	Sega GT
Nombre de bugs	Env. 200 (par circuit)	0
Clipping	option obligatoire	aucun
Gros pâtés à l'écran	nombreux	aucun

Tout ça pour te signaler que l'important, ce n'est ni la quantité d'options, ni la qualité technique d'un jeu. Au bout du compte, ce que l'esprit retient, c'est le fun.

4- Connaissez-vous la date de sortie de Test Drive Off-Road 3 ?
Désolé, mais ce titre (qui laissait Tuco plutôt sceptique) a été annulé.

5- Avez-vous de nouvelles infos sur l'Indrema (la nouvelle console)?
Non, moi je teste les jeux Dreamcast.

Et voilà, bonne continuation et félicitations à Sega pour sa fabuleuse machine.

Dimitri Kerdilès, un gamedreamer

Enfin un qui y a pensé !

Salut et bon anniversaire Dreamzone !

Ah, ça fait plaisir de voir un lecteur se souvenir que Dreamzone a fêté ses douze numéros le mois dernier !

Eh oui, Dreamzone souffle déjà sa première bougie... Et d'après moi, c'est loin d'être sa dernière car ce magazine est vraiment extraordinaire et j'espère qu'on n'arrêtera jamais de le publier.
Pour tout te dire, nous aussi, nous espérons continuer à vous faire rêver encore pendant au moins trois longues années. Et puis franchement, que serait l'univers de la Dreamcast sans votre bon vieux Neo Alex, sans le survolté Tuco, le maladroit Seba et le super-poilu Vincent ?
Autre bonne nouvelle, j'ai l'impression que la Dreamcast s'est ressaisie après cette période de vache maigre. Normal avec des grands jeux comme Rayman 2, Soul Reaver, Crazy Taxi ou Tomb Raider IV.
J'ai quelques questions à vous poser :

1- Quand sortiront Space Channel 5, Star Wars Racer et The Nomad Soul en version européenne ?
Alors, dans l'ordre : été 2000, début juin 2000, fin mai 2000.

2- A quand une suite de Tobal sur Dreamcast ?
Le jour où Square Soft daignera développer des jeux pour la dernière bécane de Sega.

3- Quand pourra-t-on se procurer le Puru Puru Pack en Europe ?
En France, le Puru Puru Pack s'appelle Vibration Pack et il est disponible depuis plusieurs mois déjà.

4- Dreamzone a-t-il un site web ?
Non, nous n'avons pas le temps de nous en occuper.

5- Pourquoi la rubrique Neo Geo Pocket a-t-elle disparu du mag ?
Elle est toujours là, regarde bien !

6- Pourriez-vous agrandir la rubrique DVD ?
On rajoutera des pages le jour où la Dreamcast pourra enfin lire les DVD.

Publiez-moi SVP ! (du calme, ton voeu est exaucé)
Longue et heureuse vie à Dreamzone

Mathieu, d'Antibes

Morceaux choisis

«J'ai déjà Tony Hawk's Pro Skater sur PlayStation (mortel !!!). Pensez-vous que l'acheter sur Dreamcast vaut le coup ?»

Luc Tardif de Rouen

«A quand un adapteur sur Dreamcast pour nous permettre de jouer aux jeux NGPC et Game Gear ?»

Spirale Bleue

«Comment peut-on devenir rédacteur comme vous les gars (ma moyenne en français est de heu... environ 10) ?»

Romain

«A quoi va exactement servir la puce ? Qui pourra graver des jeux ? Avec quels GD-ROM ? Les magasins auront-ils le droit de vendre des GD gravés ? A quel prix se vendra la puce ?»
Tags, le fanaskate de vidéo

«S'il y a une suite à Tomb Raider IV, sortira-t-elle sur Dreamcast ?»

Tooti

«Mais où sont donc passés les RPG???»

Gaëtan

«Combien coûte une heure de communication sur Internet ?»

Dreamgeo

«Est-ce que Sega Touring Car sorti sur Saturn (du moins je crois) sortira-t-il sur Dreamcast ?»

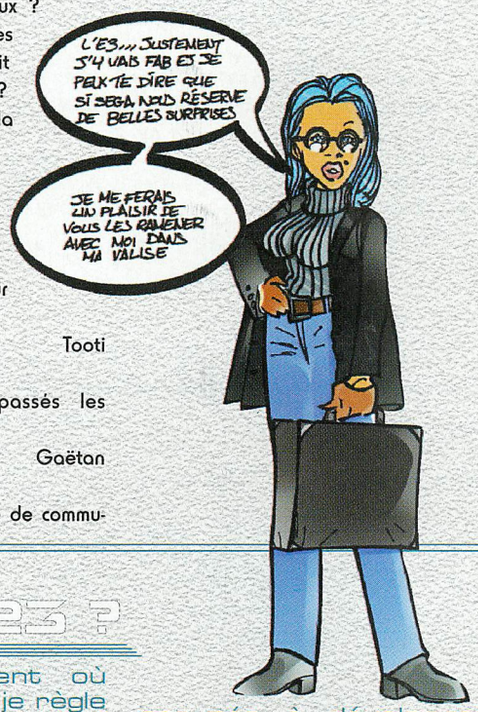
Sebastien

«Pourquoi tous les meilleurs titres sont-ils sans cesse repoussés ?»

Farid alias Titi

«Je n'ai pas compris le principe du jeu MS-R dans la démo du CD-ROM du Dreamcast Magazine. Pourriez-vous me l'expliquer ?»

Un Dreamaniaque



A quand un dossier sur l'E3 ?

Salut à toute la rédac de Dreamzone : Neo Alex, Seba, Vincent etc...
J'ai quelques questions à vous poser :

1- A quand un bon jeu de foot style FIFA ou ISS (Virtua Striker est bien, mais trop arcade) ?
Malheureusement, il faut pour l'instant exclure toute possibilité de FIFA sur Dreamcast puisque Electronic Arts a décidé de ne pas développer de jeux pour cette console. Pour ISS, il y a de fortes chances qu'un volet de cette fabuleuse saga footbalistique fasse son apparition en début d'année prochaine. Pour l'instant, Konami France confirme qu'aucun ISS ne fait partie de leurs six prochains titres sur Dreamcast.

2- Konami nous prépare-t-il de grands jeux pour l'avenir ?
Comme je te l'ai annoncé précédemment, l'éditeur proposera bientôt une demi-douzaine de titres (des démos jouables seront d'ailleurs visibles à l'E3). Parmi ces futurs hits, le prestigieux éditeur a confirmé la présence d'un Track & Field (en voilà une bonne nouvelle). Je peux te dire que Seba est tout content et qu'il a ressorti sa vieille NES (hé oui, il est comme ça notre Seba) pour s'entraîner à fond sur le premier volet (sous le regard moqueur de Tuco).

3- Avez-vous des infos concernant l'E3 ? Des jeux surprises de la part de Sega ?
Ce fabuleux salon du jeu vidéo qui a lieu le 11 mai prochain à Los Angeles devrait confirmer la bonne santé de la Dreamcast aux Etats-Unis. Au moment où j'écris ces lignes, je règle les derniers problèmes liés à l'obtention de mon passeport (ah, la légendaire efficacité de l'administration française !) dans le but de me rendre à l'E3. Je compte bien vous rapporter une tonne d'informations et de news sur les prochains gros jeux de la Dreamcast. Pour ce qui est des surprises, il se pourrait bien que la Sonic Team vienne présenter une démo jouable de Sonic Adventure 2...

4- Les fabuleux développeurs de Nights sont-ils en train de nous préparer une bombe sur Dreamcast ?
Désolé, mais la Sonic Team (à qui l'on doit des titres fabuleux comme Burning Rangers, Nights ou le premier Sonic The Hedgehog) est bien trop occupée à développer Sonic Adventure 2 pour penser à un autre projet. En revanche, Sega Japon sortira cet été le très prometteur Mapple Tale, un jeu de plate-forme reprenant le principe de 3D précalculée des Pandemonium de la PlayStation. L'univers de Mapple Tale rappelle étrangement celui de Nights.

5- Que devient Max Payne ?
Une démo jouable sera présentée lors de l'E3. J'ai déjà hâte de m'y essayer. Rendez-vous dans le prochain numéro pour une bonne petite preview !

Merci et bonne continuation

Fabien

COURRIER

De la suite dans les idées

Salut à tous les lecteurs et lectrices de Dreamzone, et surtout à sa fabuleuse rédaction. En premier lieu, j'aimerais vous dire que votre magazine est excellent. C'est le meilleur, c'est clair et net. Place aux questions :

1- A la fin de Soul Reaver, il est écrit «A suivre». Cela veut-il dire qu'une suite est prévue ?
En voilà une excellente question ! En effet, les petits génies de chez Crystal Dynamics ont déjà annoncé il y a plusieurs mois qu'une suite était prévue. Maintenant, je suis bien incapable de vous donner une éventuelle date de sortie. On en saura plus le jour où les premières images commenceront à circuler sur le Net. Quant à une sortie sur Dreamcast... Wait and see !

2- Vous parlez de V-Rally 2 comme d'une bombe, mais au vu des photos, il a l'air nettement moins beau que Sega Rally 2. Je me trompe ou pas ?
Oui, tu te trompes. Ce n'est pas pour défendre notre brave Tuco (l'animal n'a pas besoin de moi pour se débarrasser de lecteurs peu conciliants), mais V-Rally 2 Expert Edition est infiniment plus joli que Sega Rally 2. Les détails sont nettement plus nombreux que dans le hit de Sega. De plus, l'intérêt de V-Rally 2 est beaucoup plus riche sur le plan des options ou des modes de jeu. Bien sûr, ne t'attends pas à ce que sa réalisation atteigne le niveau d'un Sega GT.

3- Pourriez-vous me dire si 1 ou 2 grands jeux d'aventure/action sont prévus prochainement sur notre console fétiche ?
Au moment où tu liras ces lignes, tu pourras trouver l'extraordinaire Nomad Soul dans toutes les bonnes boutiques (à ce propos, merci à l'éditeur pour le retard conséquent dont ce titre a fait l'objet). Par la suite, tu pourras jouer à Hidden & Dangerous (vers la fin du mois de mai) à Rainbow Six (cet été), à Hillbleed (cet été au Japon), à Max Payne, Buffy The Vampire Slayer et Alone in the Dark 4 (tous les trois prévus pour la fin de l'année). Et là, j'en oublie ! Tu ne vas pas t'ennuyer dans les mois à venir.

4- Quelles sont les dates de sortie françaises de : MS-R, Phantasy Star Online, Grandia 2, Eternal Arcadia ?
Pour l'instant, Phantasy Star Online n'est pas du tout annoncé en France. Pour MS-R, il faudra patienter jusqu'au mois de juillet. Grandia 2 et Eternal Arcadia n'atteindront pas l'Hexagone avant la fin de l'année (et encore, si tout va bien !).

5- Pourquoi ne pas proposer un abonnement de 3 numéros à votre super mag ?
Hum... évite d'abuser de la bière au petit déjeuner, ça t'évitera de poser des questions stupides !
Bon, disons simplement que je ne m'occupe pas de ce type de problème.

Merci et salut

Fabien, de Wattrelos

L'avenir de la Dreamcast

L'avenir de la Dreamcast

«Neo Alex, giocaturi te salutant» toi qui veux «panem et joci»
C'est gentil mon p'tit David, mais je ne parle que très moyennement le latin (d'autant que saluer quelqu'un avant de mourir est un peu morbide, non ?).

1- Max Payne, Alone in the Dark 4, Picassio, c'est pour quand ?
Max Payne devrait être présenté dans une version plus avancée lors de l'E3 à Los Angeles. Je pourrai t'en dire plus dans le prochain numéro lorsque j'aurai fini de bronzer sur les plages californiennes (c'est Madame Neo qui va être jalouse !). Alone in the Dark 4 ne sortira pas avant la fin de l'année. Pour Picassio, disons simplement que nous n'avons aucune date pour l'instant.

2- J'ai entendu dire que les chiffres de vente de la Dreamcast étaient pour le moins mitigés. Ils indiquent désormais une stagnation partout dans le monde. Info ou intox ? Notre console adorée accuse-t-elle le coup suite à la sortie japonaise de la PlayStation 2 ?
En fait, la Dreamcast marche toujours très fort aux Etats-Unis, connaît une stagnation en France (grâce à la politique commerciale particulièrement discrète de Sega France) et s'écroule au Japon. Nos amis japonais se sont rués en masse sur les premières PlayStation 2. Pour cette bécane, la déception a été grande. D'ailleurs, le dernier Tokyo Game Show faisait la part belle aux jeux Dreamcast, la Playstation 2 ne dévoilant que des jeux déjà sortis comme Tekken Tag Tournament ou Ridge Racer V. L'espoir renaît chez les dreamgamers.

3- J'ai appris que le film Matrix allait devenir un jeu vidéo et peut-être même sur Dreamcast. Alors ?
En effet, un jeu Matrix est annoncé aux Etats-Unis, mais pour l'instant on ne sait pas pour quelle machine il tournera.

4- Resident Evil 2 est-il un bon investissement, étant donné que Code Veronica ne saurait tarder ?
Ecoute, j'ai beau posséder une version PlayStation de Resident Evil 2, ça ne m'a pas empêché de craquer pour la version Dreamcast (normal, j'adore les Resident Evil !). Après, c'est à toi de te faire ta propre opinion.

P.S. : Félicitations ! Les Play Net sont chaque mois plus plantureuses, plus séduisantes, plus intéressantes, en deux mots, meilleures au point qu'elles réchaufferaient tout homme atteint de rigidité... cadavérique.
Du calme, mon vieux, tu vas finir par craquer et te venger sur ta pauvre Dreamcast !

David Redfield

Un peu trop de questions

Buenos dias à toute l'équipe de Dreamzone.
Après un magazine officiel peu enthousiaste et un concurrent qui crève de trouille que la Dreamcast se plante comme la Saturn, je suis bien content d'en revenir à votre mag qui prouve une fois de plus sa perfection. Voici mes questions :

1- Après avoir la huitième merveille du monde (Princesse Mononoké), j'aimerai savoir quand sortira la cassette vidéo ?
Malheureusement, je crains que la cassette ne sorte pas avant la fin de l'année. Le DVD Zone sera disponible vers le mois de juin aux Etats-Unis et dans les meilleures boutiques d'import. Un peu de patience !

2- Quand sortira l'extension DVD pour Dreamcast ?
Cette extension est toujours prévue, mais Sega n'annonce aucune date précise.

3- Pourquoi Square Soft fait-il la tête à Sega ?
Square Soft ne fait pas la tête à Sega, il se trouve tout simplement que l'éditeur japonais se consacre généralement à une seule machine à la fois (la Super Nintendo, la PlayStation). Si Square Soft a choisi de développer ses premiers produits sur PlayStation 2, c'est parce que ses relations avec Sony ont toujours été excellentes.

4- Shenmue en sous-titré, c'est une bonne idée. Pourquoi le traduire intégralement en en nous faisant attendre deux ans ?
Attendre semble être la grande spécialité des Français, c'est du moins ce que semblent penser les grands pontes de Sega France puisque Shenmue ne devrait pas débarquer en France avant la fin de l'année. Quant à savoir si on aura droit à un sous-titrage ou à un doublage...

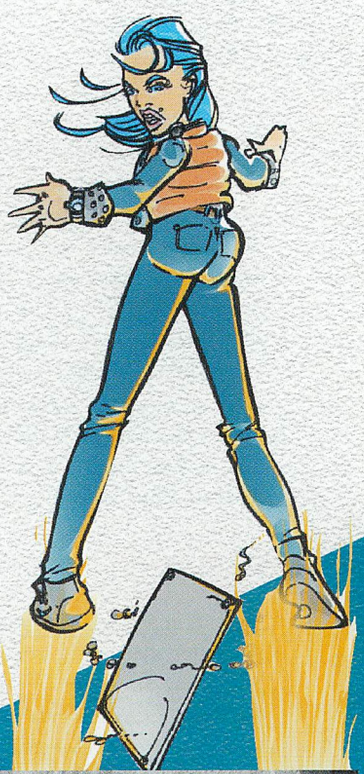
5- Sur Saturn, Sonic R, Sonic Jam et les deux volets de Discworld m'avaient beaucoup plu. Une traduction est-elle prévue ?
Désolé, mais Sega France a laissé tomber la Saturn depuis longtemps. Tu retardes un peu mon vieux !

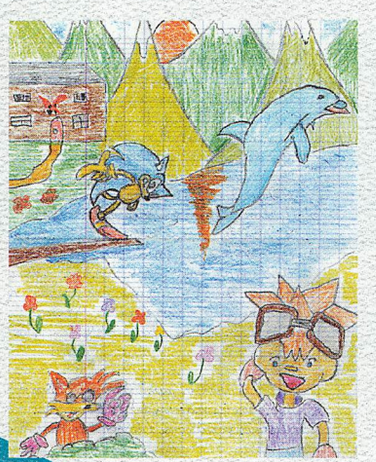
6- Revolution Software (responsable des Boucliers de Quetzalcoatl) a-t-il signé avec Sega ?
Pour l'instant, leur nouveau titre, In Cold Blood, ne semble prévu que pour les PC et la PlayStation. Enfin, l'espoir fait vivre.

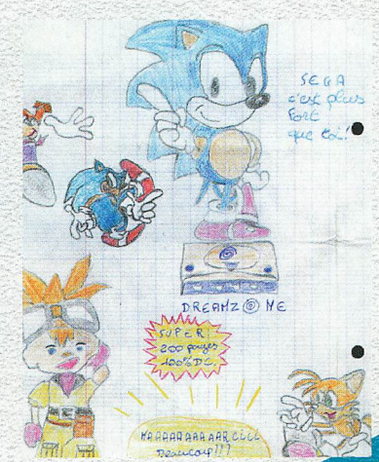
7- Quels sont les hits de la Dreamcast qui ne soient pas des conversions PC, arcade ou PlayStation ?
Parmi ces merveilles, on trouve Sega GT, Biohazard Code : Veronica, Shenmue, D2, NBA 2K, NHL 2K, NFL 2K, Sonic Adventure, Bangaioh, 4 Wheel Thunder, Sword of Berzerk, Grandia 2, Eternal Arcadia, Jet Set Radio et Ecco : Defender of the Future (oups, j'anticipe un peu pour ces quatre derniers titres !).

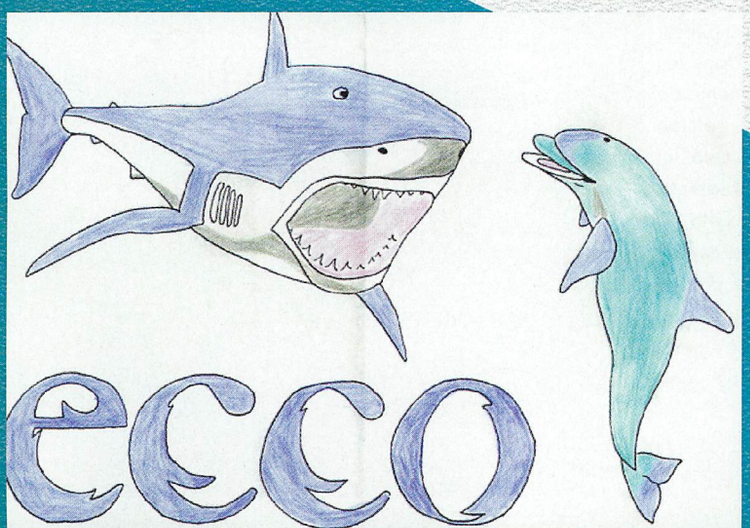
Sur ce, excellente continuation.

P.S. : Pourquoi pas une petite rubrique manga ?
(bonne idée, mais à moins que les lecteurs n'écrivent en masse pour obtenir une telle rubrique, ta demande restera sans réponse.
Chloros









La chasse au Mickey (ou au mulot, c'est selon)

Avec la troisième version du Dream Passport (le DreamKey japonais), les consommateurs nippons ont pu s'apercevoir d'une option Toggle the Mouse. Eh oui, on a toutes les chances d'avoir enfin une souris sur DC... au Japon dans un premier temps seulement ! Les gars, ce n'est pas la peine de nous appeler pour savoir quand ce divin accessoire sera dispo en import ou en officiel car on n'en sait rien ! On vous avertira dès que de plus amples informations nous seront parvenues.

Athlète virtuel, mais pantouflard réel

Dreamcast

Pour tous ceux qui ont la flemme de s'entraîner pour devenir un athlète olympique, Sega est en train de développer Virtua Athlete 2K qui devrait être dispo le 13 juillet au Japon. A priori basé sur les J.O. de Sydney, ce jeu intrigue beaucoup. Néanmoins, Sega s'est montré d'une avarice rare en ce qui concerne les infos sur ce titre. Attendons donc de voir ce que le futur nous réserve. Sydney, nous voilà !

Jeux de mains, jeux bien !

Spike Out 2 vient de sortir dans les salles d'arcade japonaises ! Surnommé Slash Out, il reprend les principes du premier opus, à savoir un beat-them-all à la Zombie Revenge sans zombies, mais disposant d'une aire de déplacement impressionante, d'une gestion de l'espace 3D époustouflante et d'une intéractivité avec le décor assez sympa. Tout ceci n'est pas sans nous rappeller un certain Power Stone...Comme on attend toujours la conversion DC de Spike Out, il n'y a aucune nouvelle concernant celle de Slash Out. Qui vivra verra !

Les routiers sont sympa... sur DC !

Dreamcast

Comme il fallait s'y attendre, 18 Wheeler American Pro Trucker, le superbe jeu de course de poids lourds, fera son apparition sur Dreamcast dans quelques mois. Programmé sur NAOMI, la conversion console devrait être parfaite et si l'on en juge par la qualité de la borne d'arcade, les fans de simulations originales seront comblés. Avouez que les jeux proposant de prendre le volant de gros semi-remorques américains ne courent pas les rues, surtout lorsqu'ils sont graphiquement aussi réussis. Mais la version DC fera encore mieux puisqu'elle offrira des tracés supplémentaires, des mini-jeux et quelques autres surprises à découvrir. On regrettera cependant qu'il ne soit pas possible d'y jouer à deux, à moins que Sega ne revoie la chose. Selon toute probabilité, 18 Wheeler devrait voir le jour dans le troisième quart de l'année. Patience, donc...

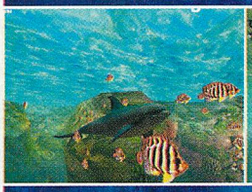
Problème mécanique ?

Dreamcast

PC

Mauvaise nouvelle pour les amateurs de jeux de course, la version Dreamcast du Test Drive Off-Road 3 d'Infogrames ne verra finalement jamais le jour. Dommage, les premières images PC du jeu sur lesquelles on voyait des véhicules effectuant d'incroyables sauts nous avaient vraiment donné envie d'y jouer, ne serait-ce que pour piloter des 4x4 qui volent dans les airs. Mais, compte tenu de la médiocrité de la version PlayStation du jeu, cela lui épargnera probablement une mauvaise note. Cela ne nous empêchera pas, cependant, de sourire une dernière fois sur une image d'envol de voitures. Après peut-être, verserons-nous une petite larme. Snif !

Glissez-vous dans la peau d'Ecco the Dolphin, et découvrez les aventures trépidantes du dauphin le plus agile de tout l'océan de jeux disponibles sur Dreamcast. Dans cette multitude d'univers sous-marins, le terme "jeu fluide" prend toute sa dimension.



Appaloosa Interactive

ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

Dreamcast. Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA™

www.dreamcast-europe.com

ECCO THE DOLPHIN SUR DREAMCAST

ECHANGEZ VOTRE AQUARIUM CONTRE UNE DREAMCAST

Ecco the Dolphin © 2000 Sega Enterprises, Ltd. Created by Appaloosa. All rights reserved. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

SUR LES CHAPEAUX DE ROUES

Dreamcast

Le prometteur Super Runabout de Climax dont la sortie japonaise n'est plus qu'une question de jours (25 mai) sera bel et bien distribué en France aux alentours du mois de septembre. C'est Virgin Interactive qui s'en chargera, pour notre plus grand bonheur. Depuis son annonce, il y a plus d'un an, le titre a été amélioré et s'il tient toutes ses promesses, nous pourrions bien nous retrouver avec un jeu qui risque de faire de l'ombre au Crazy Taxi de Sega. En tout cas l'aspect visuel et le comportement des véhicules semblent excellents. Il ne reste qu'à espérer que le fun soit bien au rendez-vous, ce qui ne devrait pas trop poser de problèmes d'après les dernières images...

LA BOUTIQUE DE SONIC

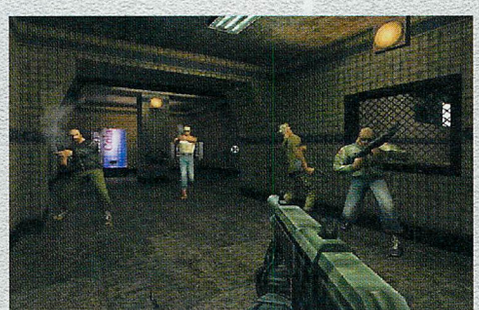
La petite boutique de Sega consacrée à sa mascotte poilue (il en faut bien, des poilus ! ndrc) continue de faire la joie des aficionados de la marque avec des vêtements et des accessoires à l'effigie de la petite bête, toujours plus nombreux. Je sais, vous n'êtes pas japonais et les chances de vous rendre un jour dans cette boutique sont pour la plupart quasi nulles, mais vous tenir informé des derniers produits disponibles ne peut pas faire de mal. Et puis n'est-ce pas là un peu notre rôle ? Voici donc en images la dernière collection de vêtements Sonic. Il y en aura pour tous les goûts.

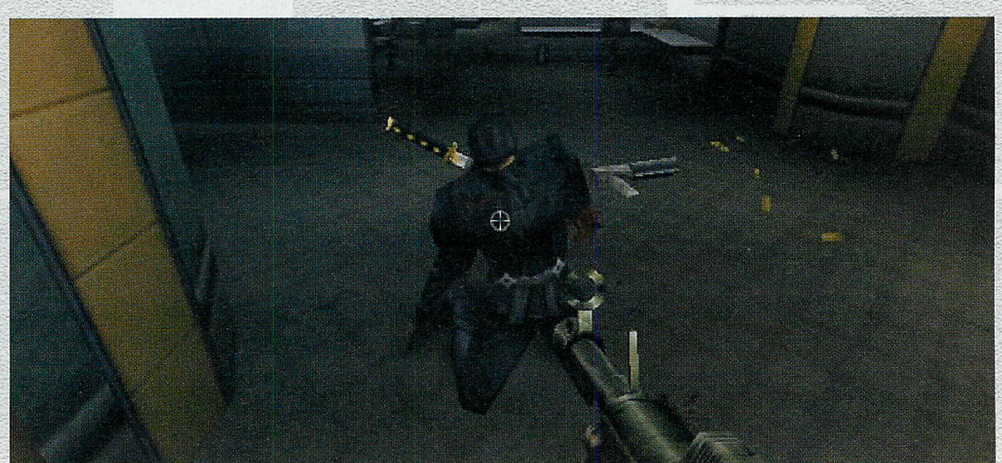
MERCENAIRE ACCEPTE TOUTE PROPOSITION BIEN PAYÉE

Dreamcast

PC

Soldier of Fortune, le dernier quake-like PC du moment, pointera le bout de son nez sur Dreamcast, vers le dernier trimestre de l'année. C'est ce que vient de dévoiler Crave Entertainment qui éditera le jeu dans sa version console sur le territoire américain. Soldier of Fortune fait partie des softs les plus intéressants du genre grâce à un réalisme poussé à l'extrême dans l'animation des personnages, leur comportement, mais aussi la violence. Vous incarnez John Mullins, un mercenaire à qui le gouvernement fait appel pour venir à bout des situations les plus délicates (prises d'otages, destruction d'ogives nucléaires dérobées, etc.). Le jeu comporte 31 niveaux répartis sur 10 missions qui vous emmèneront autour du globe (Etats-Unis, Sibérie, Kosovo, Afrique...) dans la lutte anti-terroriste. Si vous voulez en savoir plus, jetez donc un œil sur le test de la version PC dans Le Coin du Pécé.

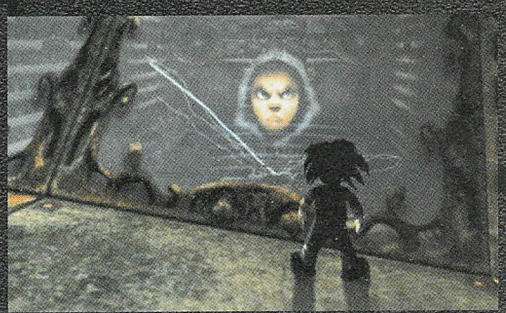




Des graphismes superbes pour un jeu qui semble l'être aussi.

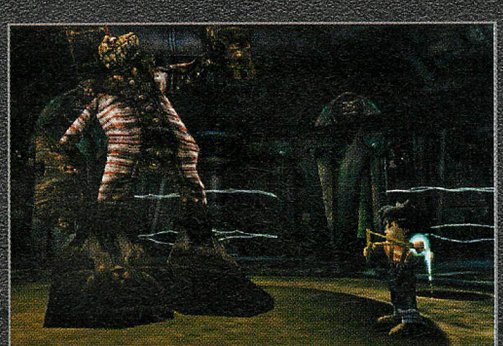
avec le fabuleux Rayman 2 même si c'est plus sombre, ambiance oblige. Ubi Soft nous annonce que nous évoluerons à travers huit niveaux immenses (il faudra bien ça pour concurrencer Rayman 2 et sa pléiade de stages) et que près de 100 personnages pourront communiquer avec le héros. Pour l'instant, ce sont les seules informations dont nous disposons à propos d'Evil Twin, mais avec un peu de chance, Neo Alex vous en fera un rapport lorsqu'il reviendra de l'E3. Quoi qu'il en soit, le jeu promet beaucoup. Ubi Soft : fournisseur de hits sur Dreamcast?

Seba

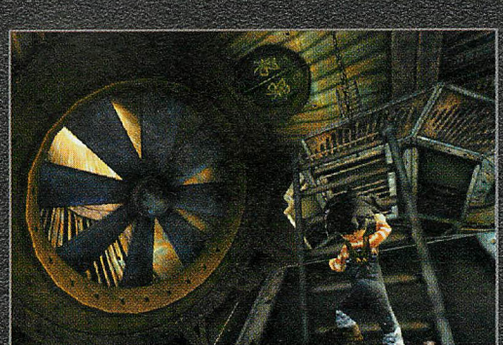


Evil Twin : Cyprien's Chronicles

La légende des jumeaux maléfiques



David et Goliath, vus par l'équipe d'In Utero.



Les phases d'exploration ont un petit côté Tomb Raider.

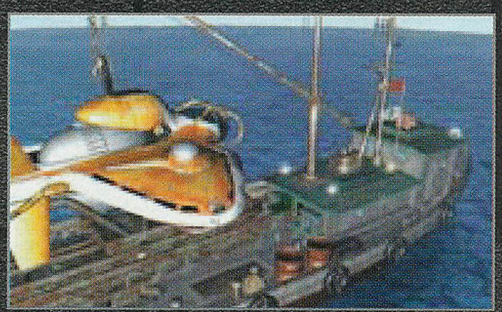
Dreamcast. PC

Prévu sur PC et Dreamcast, Evil Twin, développé par le studio In Utero (Nirvana's Touch !), est un jeu d'aventure qui sera édité par Ubi Soft en novembre prochain. Se présentant comme un jeu d'aventure où l'action a son mot à dire, Evil Twins nous narre les aventures d'un jeune garçon prénommé Cyprien qui, lors de son anniversaire, se retrouve projeté dans un monde parallèle empli de créatures démoniaques, tout droit sorties de son esprit et de ses comics. Cyprien doit non seulement trouver un moyen de rentrer chez lui, mais doit également dénicher et vaincre le Malin qui règne en despote sur cette contrée maudite. En utilisant sa fabuleuse imagination, Cyprien va se transformer en super héros doté de fantastiques pouvoirs. Dans un décor très «Tim Burtoonesque», les graphismes d'Evil Twin soutiennent la comparaison

DÉVELOPPEUR : IN UTERO

GENRE : ACTION-AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE (PC ET DC)

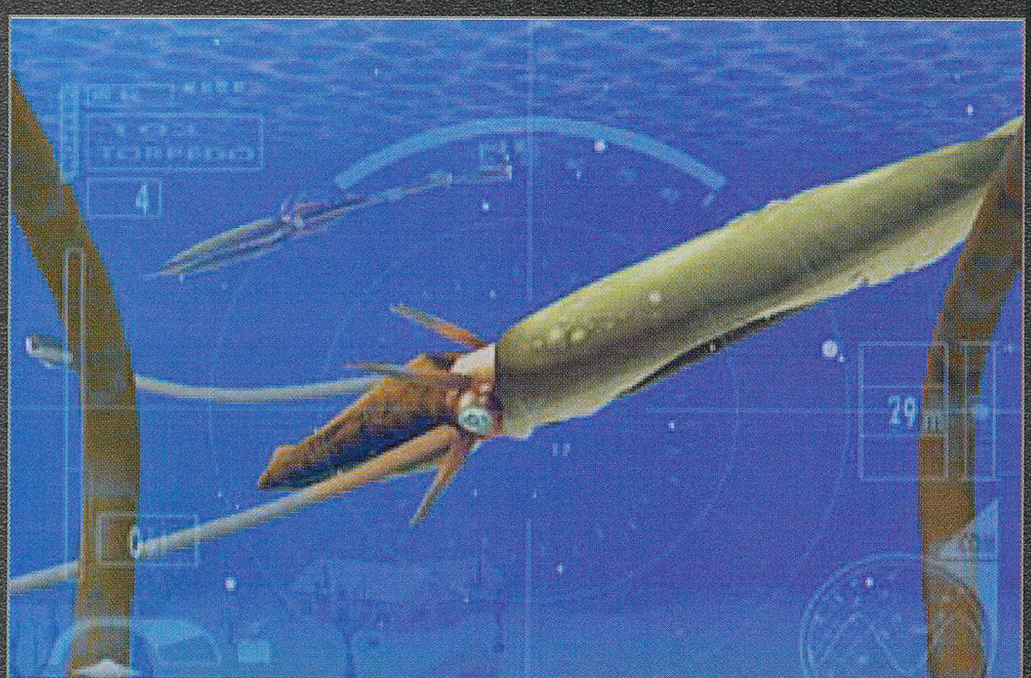


écumer les fonds marins pour trouver les traces d'anciennes civilisations et faire face à de gigantesques créatures mutantes. Heureusement, entre chaque mission, vous pourrez vous rendre dans les magasins pour faire un peu de shopping et récupérer quelques armes futuristes dernier cri. Le design est bien évidemment le même que celui du dessin animé et du manga de Satoru Ozawa et profite d'un moteur 3D des plus puissants (merci la Dreamcast !). On ne connaît pas encore le nombre de missions dont disposera le jeu, mais on sait en revanche que ces dernières seront entre-

Avec l'argent récupéré lors de vos fameuses chasses au trésor, vous pourrez compléter votre équipement.

Blue Submarine 6

Le retour du grand Bleu



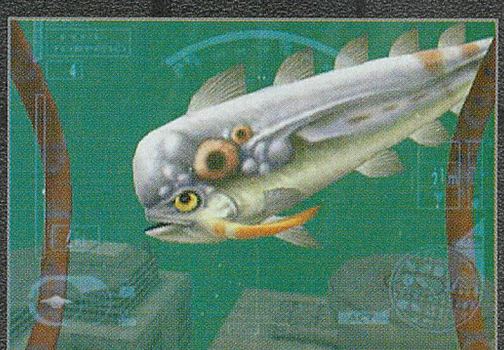
Comme dans la majorité des films de science-fiction, d'étranges créatures hantent les plaines abyssales.

coupées de superbes cinématiques en images de synthèse. Si les adaptations de dessins animés ne donnent généralement rien de bon, Blue Submarine N°6 pourrait constituer une exception au genre grâce au talent des programmeurs de chez Sega. Une seule vue semblait disponible sur la démo tournante, une vue interne avec un affichage radar relativement simpliste permettant une immersion totale dans un univers aquatique qui promet quelques séquences d'action bien enlevées. Reste à savoir si ce titre proposera une option de jeu en réseau où s'il se contentera d'un mode solo. A la croisée d'un Starlancer (pour l'aspect shoot) et d'un Deep Fighter (pour l'univers aquatique), Blue Submarine N°6 aura tout de même du mal à s'imposer sur une Dreamcast en état de grâce.

Neo Alex

Dreamcast.

Un peu dans la lignée de Deep Fighter, Blue Submarine mélange subtilement exploration et shoot en vue cockpit. L'histoire du jeu se situe un peu en marge de la série japonaise animée du même nom (qui traite dans un futur proche de l'affrontement entre la race humaine et des monstres aquatiques contrôlés par un odieux scientifique, le Docteur Zonedike) puisqu'il raconte les aventures d'un chasseur de trésors. Ce qui signifie que vous devrez



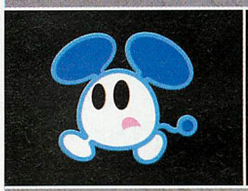
Celui-là, c'est pas un gentil !

DÉVELOPPEUR : SEGA JAPON

GENRE : SHOOT'EM UP/AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

ChuChu Rocket! 4 adversaires venus des 4 coins d'Europe jouent au chat et à la souris en réseau. Devenez l'un d'entre eux et soyez le premier à ramener toutes les ChuChu souris jusqu'à votre spatiale Rocket. En évitant bien sûr les méchants chats KapuKapu. C'est une première et c'est Chuper.



Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

www.dreamcast-europe.com

CHUCHU ROCKET! LE PREMIER JEU ON LINE* SUR DREAMCAST

ENTREZ DANS LA PLUS GRANDE SALLE DE JEUX DU MONDE

*En ligne. ChuChu Rocket!© SEGA ENTERPRISES, Ltd. 1999, 2000 - "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

EN VERS ET CONTRE TOUS

Dreamcast

PC

Team 17, les célèbres créateurs de la saga des petits vers de terre qui passent leur temps à se foutre sur la tronche par missiles et grenades interposés, proposeront un nouvel épisode de vermicide sur PC et Dreamcast, baptisé Worms World Party. Comme son nom le suggère (partie mondiale), cet opus sera principalement orienté réseau, avec divers modes de jeu multijoueur et de nombreuses missions adaptées au jeu online. La sortie du soft n'étant prévue que pour le dernier trimestre 2000, nous aurons le temps de vous en reparler avec, d'ici là, de belles images à l'appui.

DES JEUX PLAY SUR DREAMCAST ?

Dreamcast

PC

Les ingénieux gars à l'origine de Bleem!, le meilleur émulateur PlayStation sur PC du moment, proposeront bientôt une version Dreamcast de leur célèbre logiciel. Ce qui signifie que dans quelques mois, il sera possible de jouer à la majorité des jeux Play sur sa Dream, tout en bénéficiant des nombreuses améliorations graphiques que permet la machine (filtrage des textures, anti-aliasing...). C'est en tout cas ce que laisse penser une publicité parue dans le dernier numéro de notre confrère américain Games Business. J'en connais qui vont grincer des dents, n'est-ce pas, monsieur Sony ?...

LE CAUCHEMAR CONTINUE

Je ne sais pas ce qu'il se passe du côté des éditeurs, mais le mois de mai n'est vraiment pas la période rêvée pour les fondus de jeux vidéo. Ce mois-ci, vous ne trouverez que trois tests officiels et à peine plus en import. Et comme une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, nous venons d'apprendre, aujourd'hui, que la sortie de Nightmare Creatures 2 était repoussée en juillet. Bouhhhh ! Bah, ce n'est pas grave. Pour vous consoler, je vous propose de vous rendre sur le site officiel du jeu, à l'adresse suivante : http://www.nightmarecreatures2.com. Vous y trouverez une présentation très détaillée du jeu, en attendant le test en profondeur de notre incorruptible El Tuco. La morale de l'histoire, c'est qu'en mai, l'éditeur fait ce qu'il lui plaît, ce qui n'arrange pas toujours nos affaires !

CASTING DOA 2

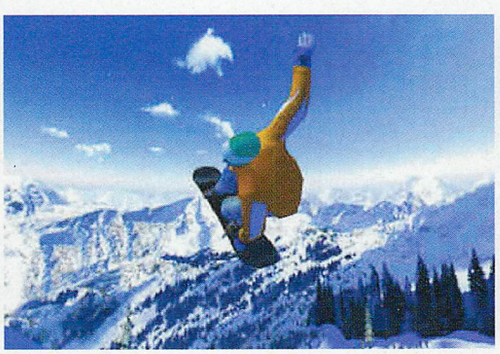
Ceux qui se sont déjà rendus à un salon international de jeu vidéo savent que, outre le plaisir de découvrir les prochains hits (et le daubes) des consoles du moment, c'est l'endroit idéal pour admirer de superbes hôtesses dans des tenues ultra sexy. Bref, un régal pour les yeux ! Pour son stand de l'E3, Tecmo a d'ores et déjà commencé son casting pour recruter les demoiselles qui incarneront les redoutables mais ravissantes Tina et Helena. Voici donc un aperçu des beautés qui défilent depuis quelques jours dans les locaux américains de Tecmo. Régalez-vous avec les photos qui illustrent ce bloc news. Ceux qui n'arrêtent pas de baver sur la Playnet du mois cesseront peut-être de nous assaillir de leurs innombrables missives. Calmez-vous donc et appréciez, en attendant le reportage intégral du salon, dans le prochain numéro.

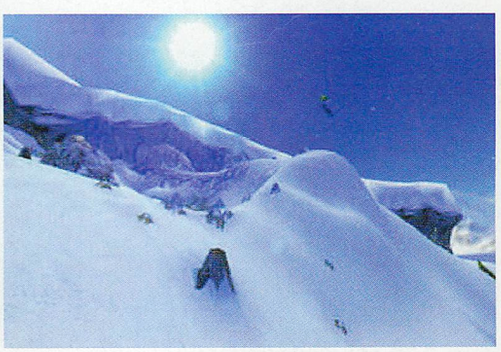
DUEL AU SOMMET

Dreamcast

PC

Annoncé depuis de nombreux mois sur Dreamcast, Supreme Snowboarding, la simulation de snowboard d'Infogrames est en cours de programmation et pourrait bien constituer un challenger de taille au Snow Surfers de Sega. Disponible depuis peu sur PC, ce titre se distingue de celui de Sega par un réalisme accru dans sa réalisation (paysages incroyables, effets de lumière, gestion de la météo...) et dans les sensations proposées. La presse spécialisée PC est d'ailleurs unanime quant à ses qualités. Le jeu enfoncerait même le 1080° Snowboarding de la N64 qui était jusqu'à ce jour la référence console. Le seul reproche concerne l'absence de grinds qui décevra un peu les amateurs de free-ride. Mais si la version DC est à la hauteur du jeu PC, cela devrait suffire à en faire un faire un jeu intéressant.





DREAMCAST JUNIOR

Les plus âgés d'entre vous se souviennent peut-être d'une machine destinée aux jeunes enfants et sortie sous le nom de Pico. Sega Toys devrait réitérer la chose en proposant une "Dreamcast Junior", adaptée aux plus petits. La principale avec la Pico résidera dans l'accès au réseau, qui devrait en décupler les possibilités. Cette Dreamcast originale constituera donc un beau joujou pour un prochain Noël. Pour les images, il faudra patienter un peu...

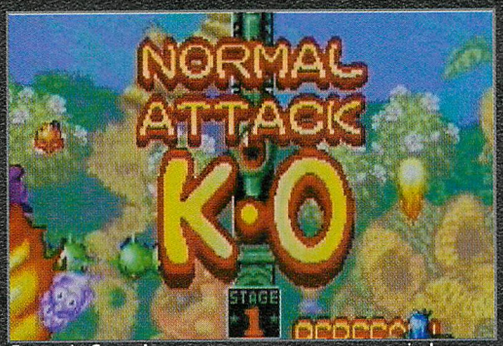
VOILÀ UNE ATTAQUE QUI POURRAIT BIEN VOUS ÊTRE FATALE.

voyer à l'adversaire. Non, vous devrez simplement blaster plus vite que lui tous les ennemis présents sur votre partie d'écran. Chaque ennemi détruit rejoint les rangs de ceux de votre adversaire. Vous pourrez bien sûr réaliser des attaques spéciales pour envoyer un maximum de sprites (d'où le nom du jeu) sur l'autre écran. La réalisation est certes un peu faiblarde pour une Dreamcast (graphismes en 2D plus proches d'une Super Nintendo que des dernières productions de l'ami Capcom), mais le fun est indéniable (et le déluge de sprites assuré). A deux, ce genre de jeu permet de passer des moments inoubliables (ce qui n'avait pas été le cas avec le médiocre Tetris 4D). Malheureusement, Twinkle Star Sprites ne plaira ni aux détracteurs de la 2D, ni aux amateurs de vrais shoots, non plus qu'aux fans purs et durs de Bust A Move 4. Pourtant, je ne peux m'empêcher d'attendre le test avec une certaine impatience. Eh oui, vous connaissez mon amour immodéré pour les shoot'em up. Que voulez-vous, on ne se refait pas ! Pour l'heure, j'en connais qui continuent à se demander si un vrai bon jeu de tir en 3D fera un jour son apparition sur Dreamcast (pitié Sega, rendez-nous l'Andromeda Team !).

Neo Alex

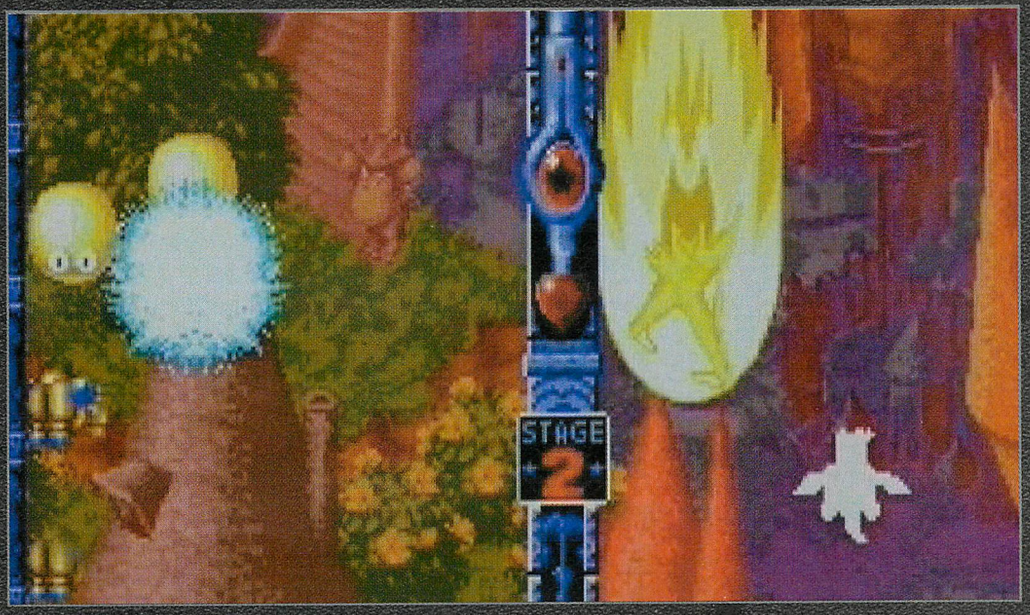
Twinkle Star Sprites

C'est dans les vieux pots...



ET VOILÀ, SEBA S'EST ENCORE PRIS UNE BELLE BRANLÉE !

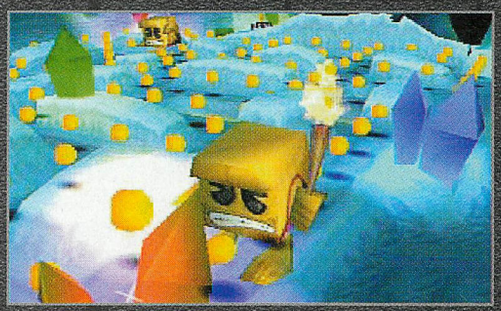
Les spécialistes des salles d'arcade ou de la Neo Geo connaissent certainement Twinkle Star Sprites. Ce titre mythique avait déjà fait bien des heureux à l'époque. D'ailleurs, le jeu avait rapidement connu une conversion sur Saturn. Il paraissait donc logique que sa suite voit le jour sur Dreamcast. Pour les néophytes, Twinkle Star Sprites est un shoot'em up à la sauce Bust A Move. Le jeu se joue en écran splitté contre le programme ou contre un adversaire humain (un de vos potes, quoi !). Ici, vous ne devrez pas balancer des petites boules de couleur pour faire disparaître des grappes et les ren-



DÉVELOPPEUR : SNK

GENRE : SHOOT'EM UP/REFLEXION

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2000



Les décors égyptiens sont du plus bel effet.

Ms. Pacman Maze Madness

Ms Pac Man Maze Madness

Ou le retour en fanfare de la pacmania

Attention à la momie gloutonne.

Le prochain titre que Namco devrait développer sur notre console chérie tirera certainement une petite larme aux vieux routards du jeu vidéo qui, comme Vincent notre bien aimé rédacteur en chef à la pilosité abondante, retrouveront bientôt sur leur machine perfectionnée les joies des pat'gommes, des poursuites de fantômes gloutons et autres spécialités pacmaniaques. Car ce sont bel et bien les célèbres aventures de Pacman, ou plutôt de sa charmante et sphérique épouse, qui seront bientôt contées aux possesseurs de Dreamcast. Surfant sur le succès du Pac Man 3D sorti à l'occasion des 25 ans du héros, Namco nous proposera en effet d'ici quelques mois un Ms Pac Man Maze Madness pas piqué des vers offrant à Madame Pacman un lifting visuel en toidé et tout le confort des effets spéciaux actuels. Le titre contiendra par ailleurs la version originale du célèbre jeu d'arcade, même si les développeurs insistent sur le travail réalisé sur le nouveau scénario, l'aventure en elle-même et le système multijoueur. Pas moins de 180 labyrinthes et autres énigmes seront proposés, et la légendaire simplicité de maniement des pacmans sera conservée. Ainsi, il sera possible de terminer le jeu sans utiliser d'autres boutons que le pad analogique. Ce qui n'enlèvera rien aux possibilités étendues de l'héroïne qui pourra tout de même pousser des blocs, accélérer et dans certaines situations sauter en l'air pour éviter des obstacles. Une quinzaine d'ennemis différents, des mécanismes diaboliques, tout sera présent pour nous plaire. Les fans retrouveront donc avec nostalgie leurs vieux camarades fantômes gloutons, et les petits «bleus» du jeu vidéo les découvriront certainement avec plaisir.

le joker

Dans quel engrenage Miss Pacman a-t-elle mis le doigt?

DÉVELOPPEUR : NAMCO

GENRE : PACMAN

SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE (US)

Dreamarena Fantasy Football 2000

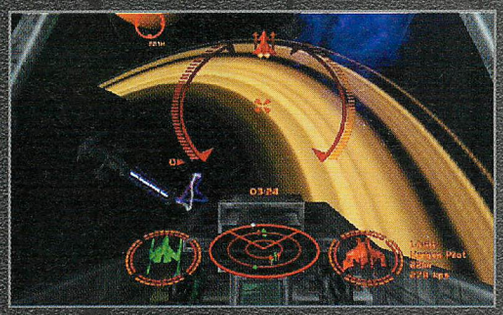
Dreamarena Fantasy Football 2000 vous offre l'occasion unique de devenir sélectionneur européen. Pour participer, inscrivez-vous du 15 mai au 10 juin sur Dreamarena grâce à votre Dreamcast. Composez votre équipe parmi les 352 joueurs du championnat d'Europe 2000. Si les joueurs de votre sélection sont ceux qui se distinguent lors de la compétition, vous vous envolerez à deux pour la Colombie où vous assisterez l'été prochain à la Copa America.

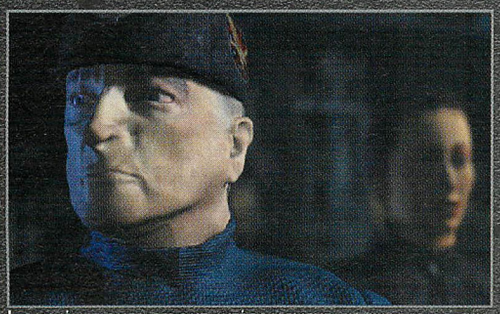
Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SEGA

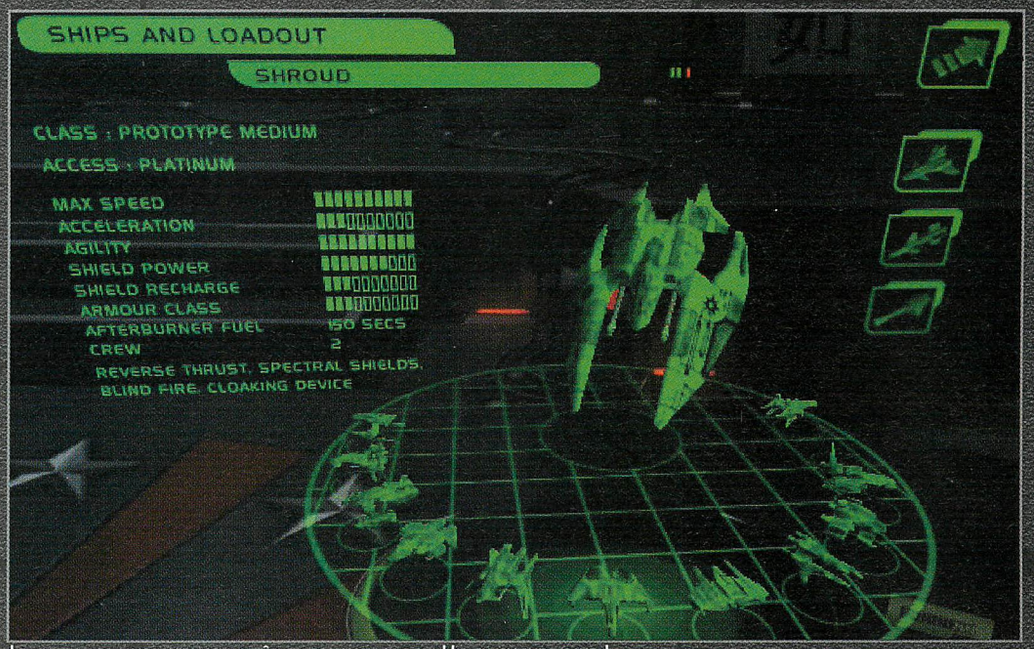
www.dreamcast-europe.com

"Sega", "Dreamcast" et "Dreamarena" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Règlement disponible sur Dreamarena. Remboursement de la communication sur demande. Jeu gratuit sans obligation d'achat.





Les cinématiques seront intégralement en images de synthèse (adieu Mark Hammil !).



Le choix des vaisseaux semble être des plus larges. Un excellent point !

Starlancer

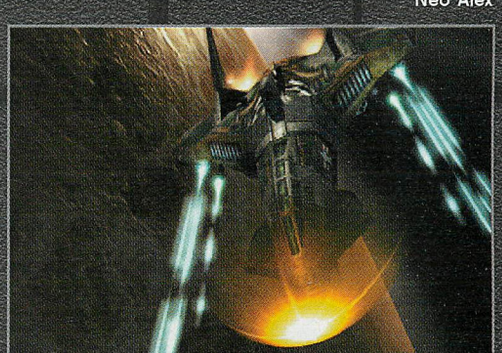
En route vers les étoiles...

On a rarement vu un cockpit aussi complet dans son affichage électronique.

Dreamcast. PC

Quand on est un fan de combats spatiaux épiques et que l'on possède un PC, on est aux anges ! Avec des titres excellents comme Homeworld, Freespace II et Tachyon, il y a de quoi se réjouir. Sur consoles, c'est tout le contraire. Si Psygnosis n'avait pas eu la bonne idée de proposer trois volets de son Colony Wars aux possesseurs qui ont terminé en long et en large Wing Commander III et IV, on en serait encore à se contenter de lire des mags comme Joystick en quête de belles photos. Heureusement, la Dreamcast possède une puissance suffisante pour permettre de donner libre cours à nos espoirs les plus fous. Si le Wing Commander III de Chris Roberts sur 3DO était le premier vrai simulateur de vol spatial sur console, le Starlancer d'Erin Roberts (le petit frère du premier) sera le premier du genre sur Dreamcast. Starlancer est d'ailleurs plus axé sur le shoot que sur la simulation. Techniquement superbe (il suffit de regarder ces quelques photos pour s'en rendre compte !), ce titre proposera une campagne de plus d'une trentaine de missions. Cette campagne situe l'action en 2160, à une époque où la race humaine est divisée en deux blocs plongés en pleine guerre. L'ensemble du jeu baigne dans une ambiance très proche de la Seconde Guerre mondiale (un peu comme le film Wing Commander) et propose des dog-fights hallucinants dans des décors qui auraient eu leur place dans les meilleurs épisodes de la série Babylon 5. Les missions seront entrecoupées de cinématiques magnifiques qui permettront d'étoffer un scénario forcément manichéen. On ne sait pas encore si la version Dreamcast développée par Crave Entertainment pourra se jouer en réseau (jusqu'à huit joueurs), mais Starlancer promet de toute façon de bons moments de détente aux amoureux de science-fiction. Vivement la rentrée !

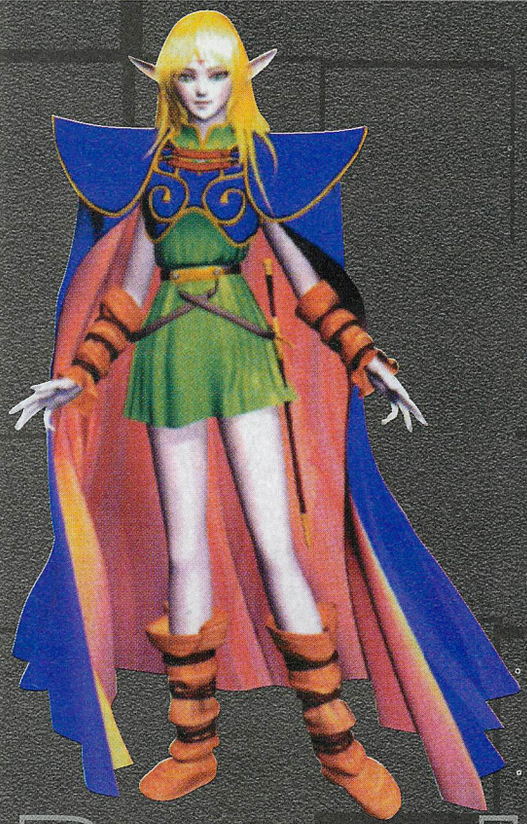
Neo Alex



DÉVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL/WARTHOG

GENRE : SIMULATION SPATIALE

SORTIE PRÉVUE : MAI 2000(PC) OCT 2000 (DREAMCAST)

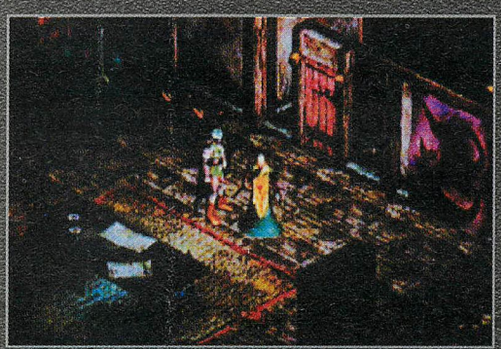


Une gestion de l'inventaire claire et efficace.

Il est clair que ce jeu n'est pas très beau.

Record of Lodoss War : The Advent of Cardice

Les chroniques d'une légende



David et Goliath à la sauce médiévale.

Dreamcast.

Avant toute chose, je stoppe net votre espoir d'incarner l'un des héros du célèbre anime. Ici, il n'y aura pas de Parn, Deedlit ou autre Gharm, mais un parfait inconnu créé par un sorcier surpuissant. En gros, vous commencez en tenue d'Adam et votre première quête sera de vous procurer armes et vêtements. Et ensuite... Ben, on ne sait pas justement ! La seule chose certaine, c'est que l'on aura droit à l'éternelle bataille entre les forces du bien et celles du mal et qu'il ne sera pas nécessaire de connaître par cœur la série pour en apprécier la qualité. D'un gameplay similaire à ceux de Diablo et Gauntlet (2 références), le jeu pêche cependant par un graphisme désuet lorsque l'on connaît les capacités de la Dreamcast. Vous errez de village en ville et de donjons en châteaux royaux tout en conversant avec les personnages qui vous entourent. De plus, vous résolvez des énigmes et vous battez contre des monstres pour gagner de l'expérience. En bref, un système tout ce qu'il y a de plus classique. Pour se déplacer, on utilise le pad analogique et plus l'on appuie fort et longtemps sur une direction, plus le personnage se déplacera rapidement, annulant ainsi la création d'un bouton «run». Un bouton sert à attaquer et on appuie sur L ou sur R pour utiliser le bouclier. Il ne reste plus qu'à attendre la fin du mois de juin pour se procurer la version japonaise définitive du jeu. Espérons que d'ici là, les graphismes auront été améliorés et que l'intérêt du soft sera significatif.

Seba

Eh oui, cela arrive même aux meilleurs !

DÉVELOPPEUR : KADOKAWA SHOTEN

GENRE : ACTION-RPG

SORTIE PRÉVUE : FIN JUIN (JAPON)

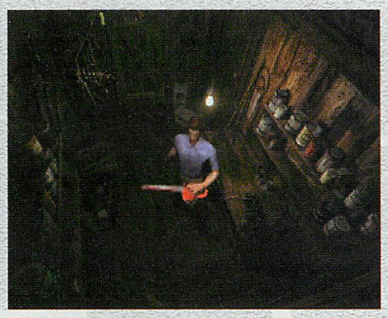
News

NECRONOMI-CON, MAIS FRANCHEMENT BIEN

Dreamcast

PC

Tandis que toute la rédac' de Dreamzone attend avec une impatience non dissimulée la sortie d'Evil Dead sur Dreamcast, de nouvelles informations et images nous parviennent au compte-gouttes. D'après les dernières en date, le jeu ne serait plus sous-titré Ashes 2 Ashes mais Hail To The King. On apprend également que Bruce Campbell, l'interprète de Ash dans les films prêtera sa voix au héros du jeu. On retrouvera l'humour et les mouvements de caméras incroyables de la trilogie horrifique, ainsi que, dans le désordre, l'aspect exagérément gore des films, les armes, la bonne vingtaine de zombies et autres créatures effrayantes, sans oublier la petite maison dans la forêt et la cabane dans laquelle Ash trouve la tronçonneuse. Ca promet !

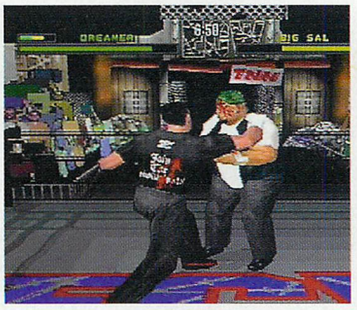


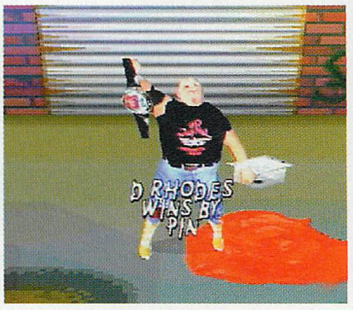
C'EST L'ANARCHIE CHEZ ACCLAIM

Dreamcast

PC

Si je ne me retenais pas, je dirais même que c'est le bordel, voire la merde totale ! Acclaim persiste et signe dans le jeu de catch, avec sa licence ECW fraîchement acquise. Cet énième titre, du nom de ECW Anarchy Rulz, comportera plus de 60 catcheurs dont quelques nouvelles têtes comme Sandman, Masato Tanaka ou Dusty Rhodes. Mais cela risque fort de ne pas suffire à en faire un jeu de qualité. On peut, en effet, s'attendre à retrouver des personnages animés façon rigidité cadavérique, avec modélisation bâclée et enchevêtrement de polygones assuré. Mais ne soyons pas mauvaise langue et patientons plutôt jusqu'à sa sortie prévue pour l'automne prochain pour le mettre en boîte comme il se doit.



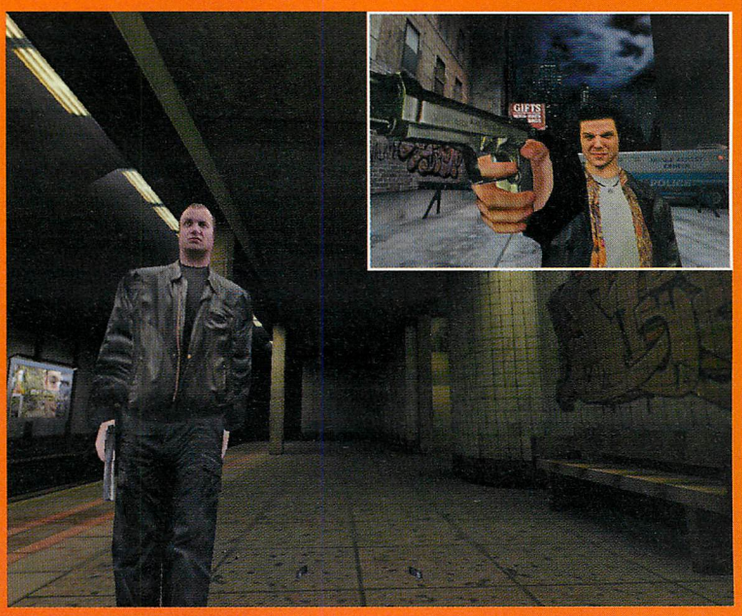


UN JEU QUI PAYNE À SORTIR

Dreamcast

PC

Max Payne, le jeu de Remedy Entertainment dont on vous parle depuis les premiers numéros, devrait finalement sortir.. un jour. Les programmeurs ont travaillé d'arrache-pied pour mettre au point un moteur 3D ultra performant (Max-FX), ce qui n'aura pas été une mince affaire. Mais après avoir vu tourner une démo de ce moteur sur PC, je peux vous affirmer que s'il est bien exploité, la concurrence aura du mal à s'en remettre. Max Payne devrait enfin être présenté à l'E3 et si c'est le cas, nous ne manquerons pas de vous rendre compte de nos impressions. Les deux dernières photos dévoilées à la presse témoignent d'une qualité inégalée. Regardez donc le détail des plis sur le blouson du personnage ou l'expression du visage criante de vérité sur l'autre screenshot. Impressionnant, non ?



HUGGY A DE BONS TUYAUX POUR VOUS

D'après ce que m'a dit ce brave Huggy, Empire Interactive aurait signé un accord avec Sony Pictures pour développer un jeu sur la célèbre série policière Starsky et Hutch. Si j'en crois mon informateur, le soft serait prévu non seulement sur PC mais aussi, et c'est là que ça nous intéresse sur les consoles nouvelle génération. Avec un peu de chance, la machine de Sega devrait être dans le lot. Après la grosse déception de Shérif Fais-moi Peur sur PC et PlayStation, on espère vivement que cette adaptation vidéoludique d'une série TV réputée bénéficiera d'un traitement nettement plus approprié. Un titre à la Driver serait le bienvenu...

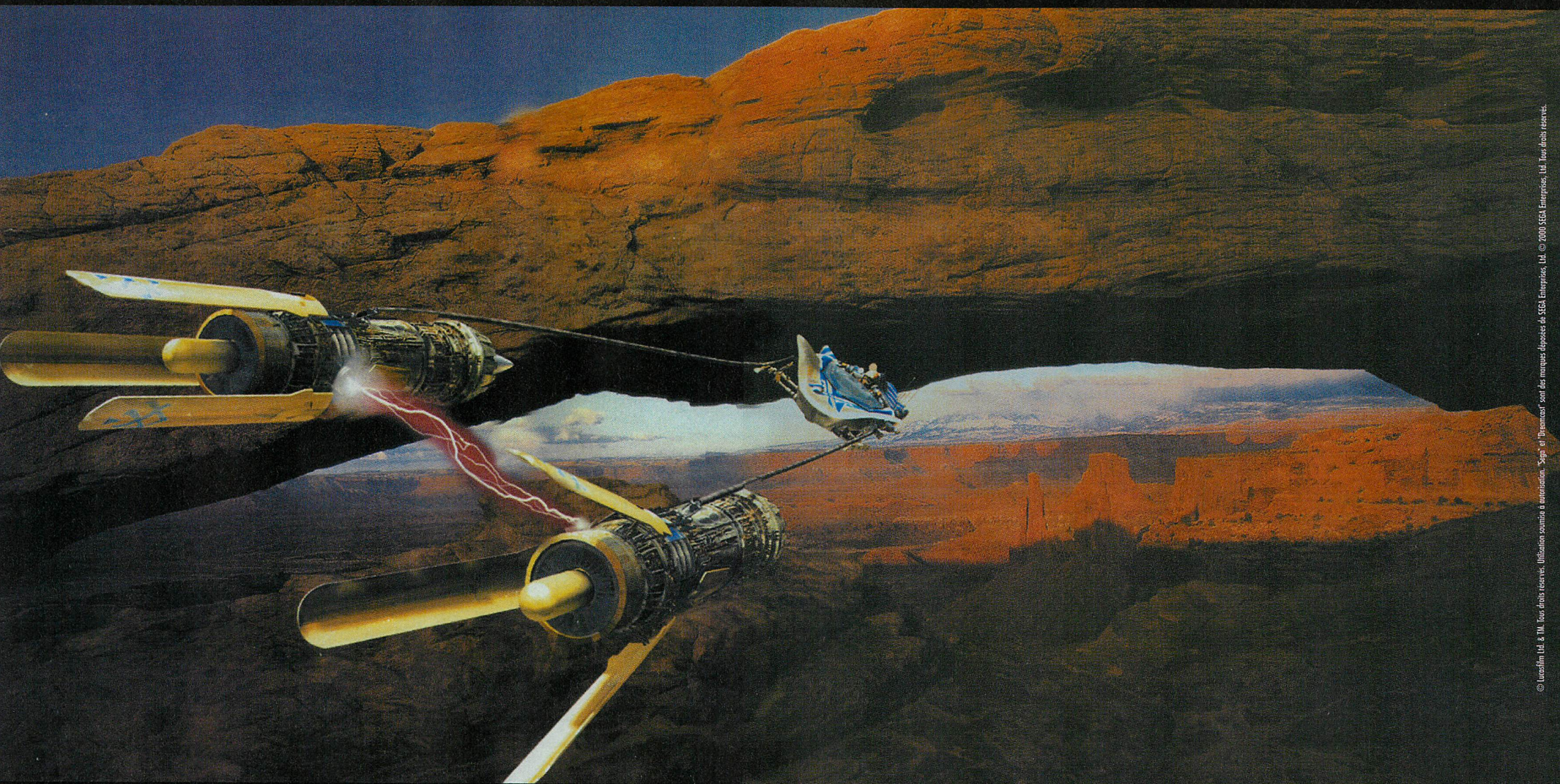
OPÉRATIONS COMMANDOS

Dreamcast

PC

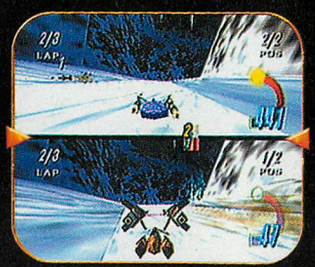
Malgré son statut de petit éditeur indépendant, Ripcord ne s'en laisse pas compter. C'est en effet le premier éditeur-tiers à se lancer dans le jeu online sur SegaNet. Quatre titres sont annoncés, parmi lesquels Spec Ops Online, une adaptation du jeu PC bien connu. Outre les diverses missions de commandos à effectuer, le jeu se distingue par la possibilité d'y jouer en réseau, non seulement avec des joueurs Dreamcast, mais aussi PC. Si Spec Ops s'avère être un soft intéressant en mode solo, l'ajout d'un mode réseau pourrait bien contribuer à en faire un hit. A condition toutefois que la prise en main soit adaptée à un jeu console.

Pas d'AIRBAG. Pas de CEINTURE. Avec un peu de chance, le mur du son freinera votre CHUTE !



© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de SEGA Enterprises, Ltd. © 2000 SEGA Enterprises, Ltd. Tous droits réservés.

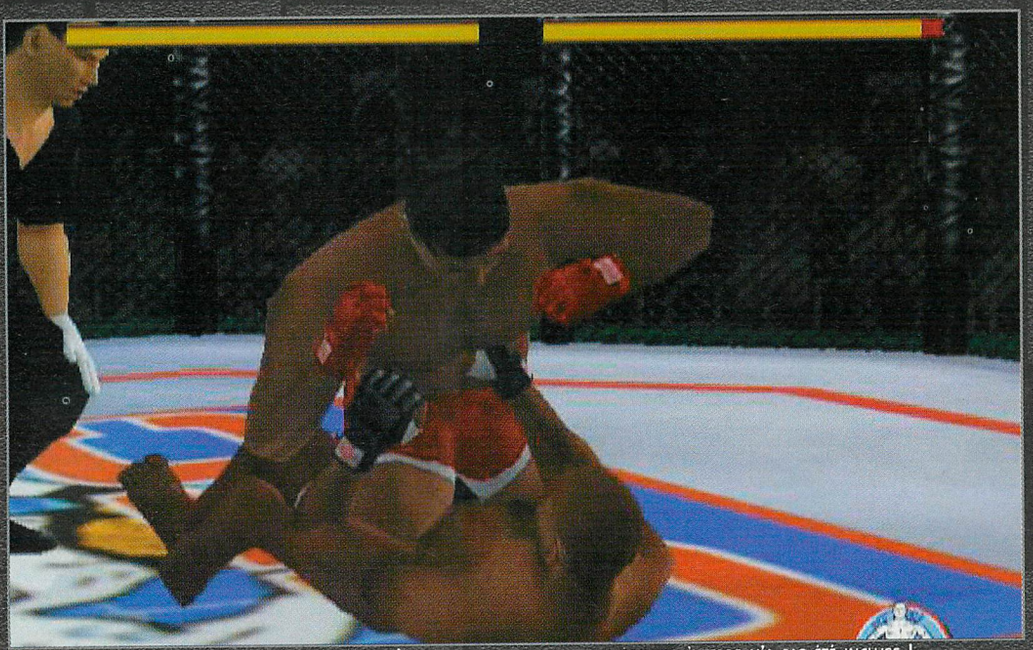
STAR WARS™
EPISODE I
RACER™



Dreamcast.

LUCAS Arts™

www.lucasarts.com
www.starwars.com



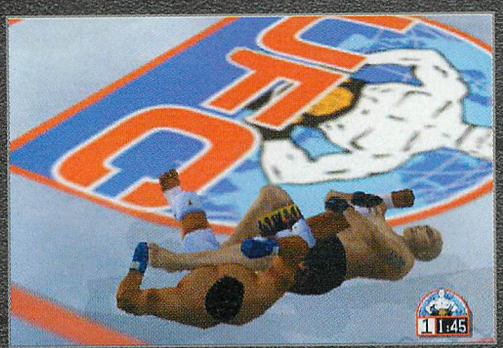
Visiblement, la nouvelle règle stipulant que l'on ne peut frapper un adversaire à terre n'a pas été incluse !

Fighter. C'est un principe quelque peu novateur et qui risque d'intéresser beaucoup de monde. Crave a annoncé la liste des lutteurs présents dans le soft : Tim Lajcik, Mark Coleman, Gary Goodridge, Jeremy Horn, Tsuyoshi Kosaka, Guy Mezger, Pat Miletich, Tito Ortiz, Kevin Randleman, Marco Ruas, Bas Rutten, Pedro Rizzo, Andre Roberts, Franck Shamrock, Maurice Smith, Ron Waterman, Peter Williams, Michael Burnett, Matt Hughes, Eugene Jackson, Chuck Liddell et Evan Tanner, soit 22 combattants. Comprenons-nous bien, ce jeu est une véritable simulation de combat et la vidéo que nous avons pu observer sur le Net annonce bien du bonheur. Toutefois, l'animation des combattants devra être retravaillée un minimum. Il faudra jouer technique et tactique car la moindre erreur pourra être mise à profit par votre adversaire. Les combats se feront toujours en un contre un et un système de points d'expérience permettra à votre champion d'améliorer ses compétences. Enfin, on pourra y jouer à deux. UFC est donc un jeu fort attendu et qui risque de devenir une référence. Vivement l'automne !

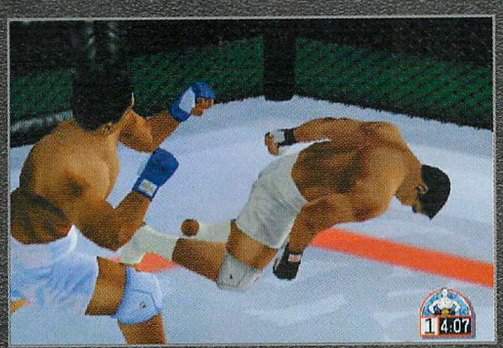
Seba

Ultimate Fighting Championship

Chacun pour soi et gnons pour tous !



De nombreuses prises et clés peuvent être effectuées.

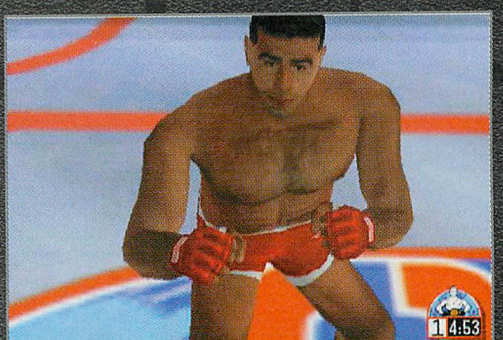


Knock-Out !

Dreamcast.

Finalement, Crave n'est pas le développeur du jeu, mais l'éditeur. La réalisation d'UFC (Ultimate Fighting Championship) a été confiée à Anchor Inc. Pour la petite histoire, sachez que cette société est composée d'anciens membres des équipes de développement de Tekken 1 et 2, Toy Fighter et Soul Edge ! Oui, vous avez bien lu. On est donc en droit d'attendre un jeu exceptionnel. Pour ceux qui auraient oublié en quoi consiste l'UFC ou qui viennent de découvrir DreamZone, je vais refaire une rapide présentation de cet événement. C'est un tournoi dans lequel des combattants pratiquants divers arts martiaux (jiu-jitsu, lutte gréco-romaine, boxe thaï, etc.) et possédant des notions de bagarre de rue vont s'affronter au centre d'un ring. La principale caractéristique d'un tournoi UFC est que tous les coups sont permis (ou presque). On peut porter n'importe quel coup à l'exception d'une attaque portée au visage avec le coude et d'une attaque au sol. Le jeu sera d'un réalisme sans précédent et, bien sûr, il n'y aura aucun coup spécial ou combo à la Tekken ou Street

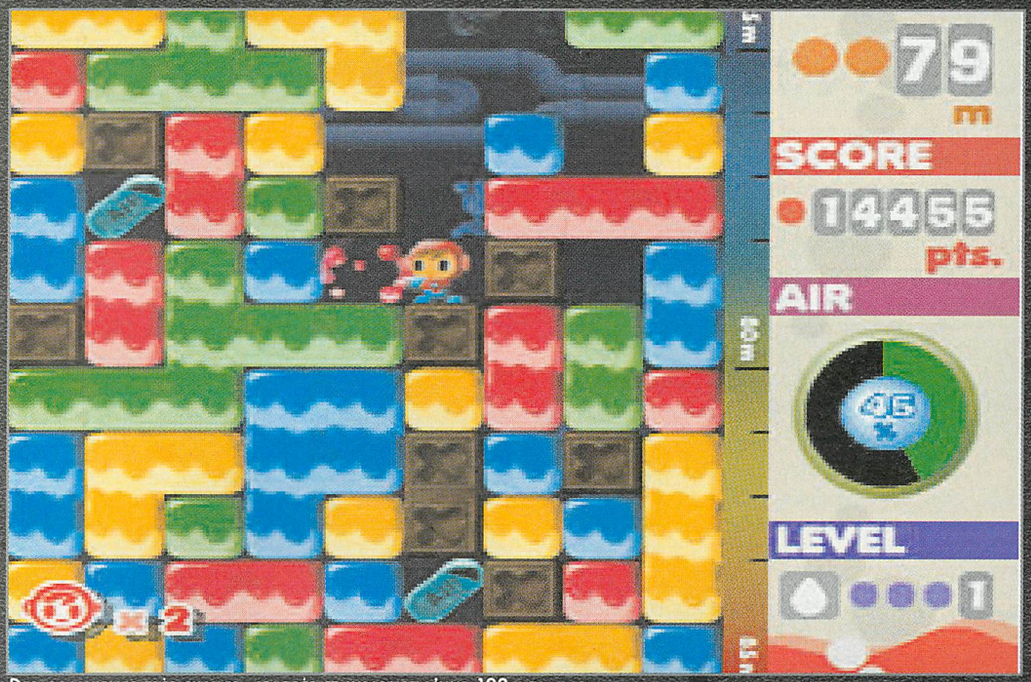
El Tuco, voici ce qui t'attend si tu continues à me vanner dans le mag !



DÉVELOPPEUR : ANCHOR INC.

GENRE : COMBAT CLOISONNÉ

SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 2000



DES GRAPHISMES TRÈS SIMPLES, COLORÉS ET INDIGNES D'UNE 128 BITS.

Mr Driller

Mr Driller

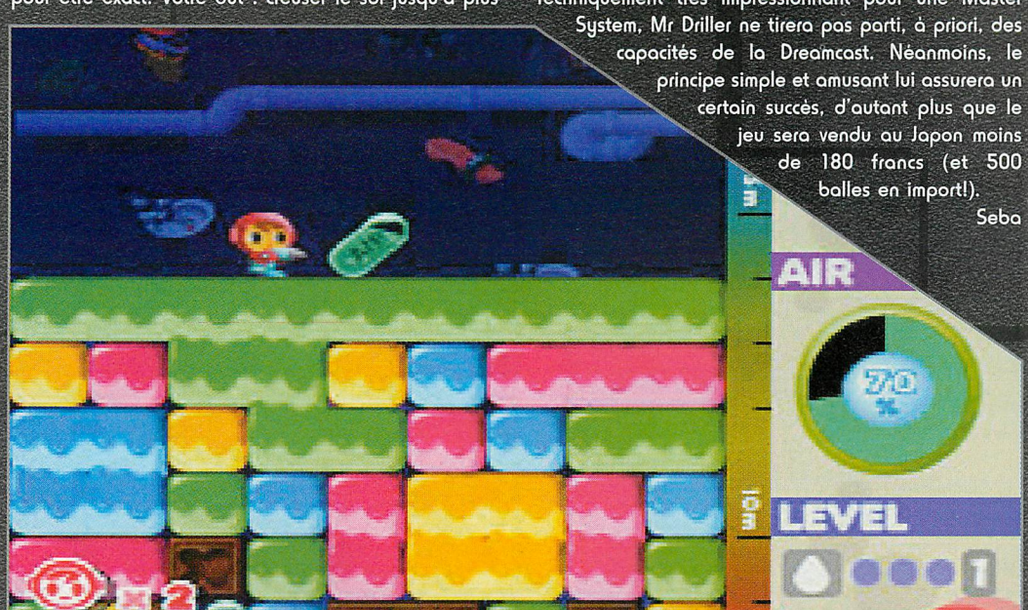
Et il est où, SoulCalibur 2 ?

ICI, TOUT VA BIEN CAR À PART LE CIEL, RIEN NE VA VOUS TOMBER SUR LA TÊTE !

A MA DROITE, UNE PASTILLE D'AIR.

Soyez heureux car Namco s'apprête à sortir son second jeu sur Dreamcast. SoulCalibur 2, Tekken 4 ou Ridge Racer DC, voici les titres qui faisaient fantasmer bon nombre de joueurs de la planète. Malheureusement, c'est avec un jeu de puzzle que l'une des plus grandes entreprises de jeux vidéo revient sur le devant de la scène et quand on connaît la qualité technique des jeux Namco, on est assez surpris par ce Mr Driller. Hit en arcade au Japon, Mr Driller sera dispo en import en juin. Assez similaire dans le principe à Boulderdash et à Lode Runner, vous incarnez un petit bonhomme mignon tout plein nommé Driller ; Mr Driller pour être exact. Votre but : creuser le sol jusqu'à plus soif. Ce sol se compose de carrés de différentes couleurs. Comme dans Columns, si vous vous débrouillez bien, vous pourrez enlever plusieurs pierres d'une même couleur en un seul coup. Attention, quand vous enlevez des pierres, celles du dessus ne bénéficient plus de leur support naturel et elles peuvent s'écrouler sur vous. Il faudra donc creuser dans un ordre et un rythme précis pour mener à bien votre mission. De plus, à mesure que vous vous enfoncez dans les profondeurs, votre réserve d'air diminue et vous mourrez quand elle est vide. Des réserves d'oxygène sont cachées dans les galeries et vous devrez vous en procurer tout en creusant. Techniquement très impressionnant pour une Master System, Mr Driller ne tirera pas parti, à priori, des capacités de la Dreamcast. Néanmoins, le principe simple et amusant lui assurera un certain succès, d'autant plus que le jeu sera vendu au Japon moins de 180 francs (et 500 balles en import!).

Seba



DÉVELOPPEUR : NAMCO

GENRE : PUZZLE

SORTIE PRÉVUE : JUIN 2000 (JAPON)

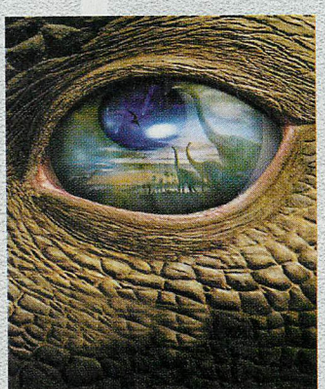
News

QUAND LES DINOSAURES DIRIGEAIENT LE MONDE

Dreamcast

PC

Non content d'éditer l'adaptation vidéoludique de Gold and Glory : The Road To El Dorado, Ubi Soft proposera également, vers la fin de l'année, un jeu basé sur la licence de Dinosaur, le prochain Walt Disney entièrement réalisé en images de synthèse.



Dinosaur semble reprendre le concept de The Lost Vikings : on y dirige trois dinosaures dont le but est de sauver leur espèce de l'extinction. Chaque personnage est contrôlé indépendamment et il faudra utiliser les spécificités de chacun pour venir à bout des multiples niveaux (l'un peut voler, l'autre peut se faufiler partout et le dernier dispose d'une grande puissance). Aucune image n'est disponible au moment où j'écris ces lignes, mais si la réalisation est aussi réussie que le film, se replonger 65 millions d'années en arrière sera un véritable plaisir.

ARCATERA : LE SITE

Arcatera : la confrérie des ombres, le RPG PC et Dreamcast d'Ubi Soft / Westka est attendu pour la fin du mois de juin. Mais si vous n'avez pas la patience d'attendre jusque là pour découvrir toutes les spécificités du jeu, connectez-vous sur le web et allez donc faire un tour à l'adresse suivante : www.arcatera.com. Il s'agit du site officiel du jeu. Vous y trouverez tout un tas de textes, screenshots, arcatera... oups, etcaetera.

KILL'N DRIVE

Dreamcast

PC

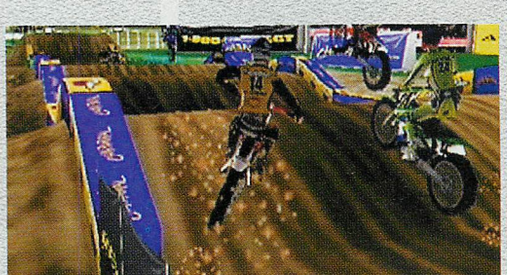
L'éditeur américain Ripcord est fermement décidé à offrir un maximum de jeux en réseau aux possesseurs de Dreamcast. Différents softs sont en effet prévus à cet effet, et Gorka Morka en fait partie. Ce soft au nom étrange est apparemment adapté d'un jeu de plateau dans lequel des Orcs se livrent à des combats à bord de véhicules armés jusqu'aux pare-chocs. Les versions PC et Dreamcast devraient donc ressembler à une sorte de Vigilante 8 ou Twisted Metal, mais jouable en réseau. Gorka Morka devrait être disponible aux Etats-Unis en octobre et il faudra donc attendre pour voir si un éditeur européen s'intéresse à la chose pour nous en faire profiter un jour...

C'EST PAS GAGNÉ POUR JÉJÉ !

Dreamcast

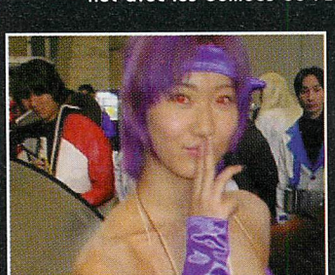
PC

Non, il n'y a pas d'erreur, les screenshots que vous avez sous les yeux proviennent bien de la version Dreamcast (et non plus N64) de Jeremy McGrath Supercross 2000. Il faut reconnaître que ça ne semble pas très beau. Souhaitons donc que la jouabilité et/ou le fun soient au rendez-vous. Car s'il y a de fortes chances qu'ils arrivent à en vendre aux Etats-Unis, ce sera certainement plus difficile en Europe. Encore une fois, on va penser que je m'acharne sur les gentils gars d'Acclaim, mais il n'en est rien. Ils ont beau être très sympa, certains de leurs jeux n'ont, à mon humble avis, pas leur place sur une 128 bits. Heureusement qu'ils ont tout de même quelques bonnes surprises en réserve pour les mois à venir (Dead Or Alive 2, Fur Fighters, etc)...

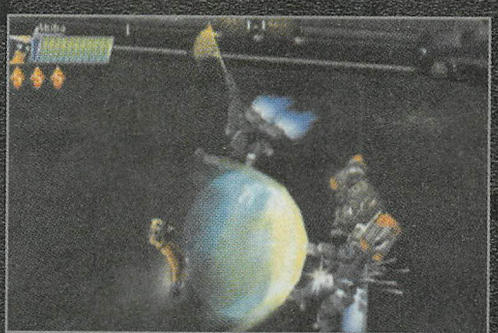


COT COT COT...

Et hop ! Encore un bloc news spécial "rinçage d'yeux" qui fera plaisir aux amoureux de petites poulettes nippones et à tous ceux qui réclament à corps et à cris des photos de gonzesses dans les pages du magazine. Voilà donc un aperçu de ce que vous avez loupé lors du dernier Tokyo Game Show. Bon, je sais, elles ne sont pas à poil, mais il faudra s'en contenter, bande de petits vicelards ! Ecrivez-nous pour nous dire ce que vous en pensez. Le mois prochain, ce sera encore plus hot avec les bombes de l'E3. Sortez vos lunettes...

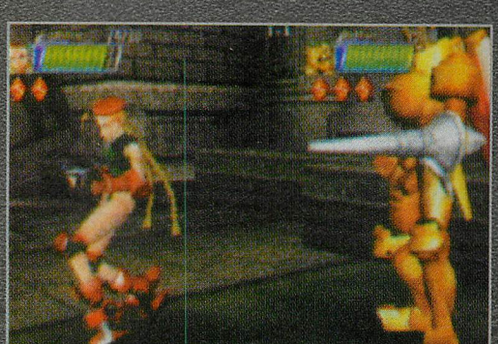


En voilà de vrais conquérants.



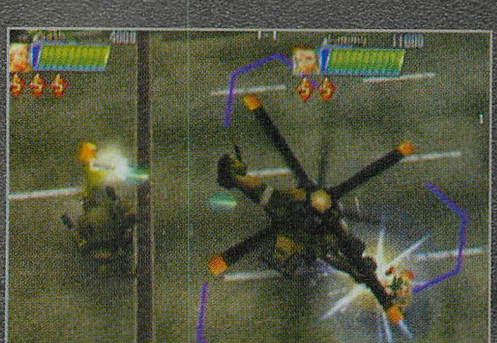
Gunspike

Un peu d'action, que diable !



Une belle esquive et de bien jolies cuisses.

Un combat de rue sans pitié se prépare.



L'ennemi maîtrise l'espace aérien. Et ça, c'est les boules.

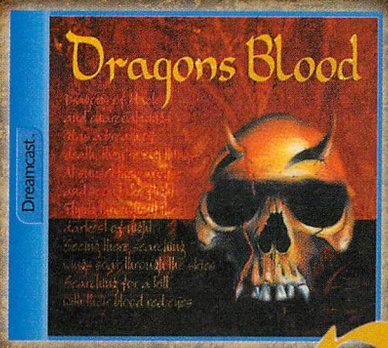
DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : BEAT-THEM-ALL

SORTIE PRÉVUE : NC

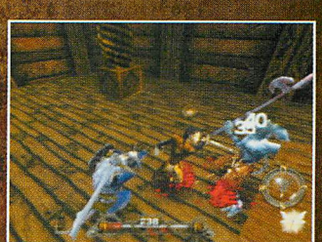
Les amateurs de castagne et d'action pourront se féliciter de l'arrivée imminente sur Dreamcast d'un nouveau jeu de combat qui porte le doux nom de Gunspike. C'est Capcom qui devrait proposer ce titre prochainement, un titre développé par les gens de Psykio, entre autres créateurs de la série des Striker 1945. Ce bon vieux jeu d'action sera développé en parallèle sur Naomi (la borne d'arcade basée sur la carte mère de notre console favorite) et sur Dreamcast. Ce jeu devrait, outre tout l'environnement classique des jeux de ce genre, présenter un certain nombre d'originalités. Ainsi, lors des attaques d'ennemis (qui restent somme toute assez courantes dans ce style de jeu), le score ne sera pas uniquement fonction du nombre de bonshommes descendus, mais aussi de la distance à laquelle les tirs ou coups auront été portés. A vous d'ajuster vos coups de manière optimum pour mener à bien cette terrible et difficile tâche : occire l'indésirable méchant. La jouabilité est similaire dans ce jeu à celle d'un Ikari Warrior. Les connaisseurs apprécieront. Mais la trouvaille la plus sympathique est certainement la présence dans le «casting» de jeu de quelques-uns des héros d'autres titres mythiques comme Street Fighter ou la série des Ghosts and Goblins. Ainsi aurez-vous le plaisir de diriger et de voir évoluer dans Gunspike ce cher Arthur de Ghosts, et nos amis «combattants de rue» Cammy et Nash (Charlie). Les styles de combats sont variés, allant du poing au gros gunshot de la mort, en passant par diverses bombes et mitraillettes. Pour ce qui est du scénario, on nous rejoue ici un grand classique du genre avec l'armée de terroristes qui s'empare du monde et qu'il faut anéantir. Un peu à la manière de Terminator, d'ailleurs, puisque les terroristes en question sont de vils robots, et que seul vous et votre équipe de destructeurs de ferraille pourrez en venir à bout. Tout cela arrive bientôt. Donc vivement bientôt.

le joker



Dragons Blood

Cynric le guerrier
ou Aeowin la sorcière
tu incarneras.
Epée et sortilèges
tu manieras.
Forêts, marais et montagnes
tu franchiras.
Moult créatures ennemies
tu anéantiras.



Pour entrer dans la légende, il faudra tenir son rôle de main de maître

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

TREYARCH

Dreamcast

INFOS • CADEAUX • SOLUCES
Hot-Line Minitel 0 803 03 41 64
Hint-Line 08 36 68 94 95 - 2,23 F la minute
3615 VIRGIN GAMES
http://www.vie.co.uk

Interplay

Virgin INTERactive

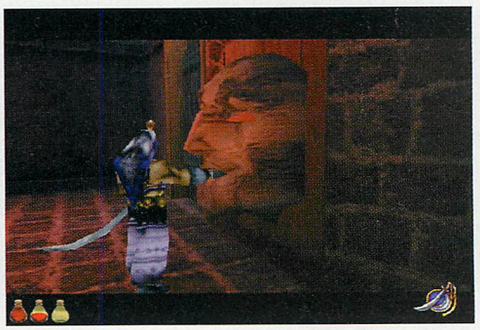
© 2000 Interplay Entertainment Corp. Interplay et le logo Interplay sont des marques commerciales d'Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés.
Tous droits réservés. Distribué exclusivement par Virgin Interactive (Europe) Limited. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited.
Tous droits réservés. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Tous les autres copyrights et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs

REFLEXION FAITE
© Photo RMN - Gérard Blot

Où est passé le bon génie ?

Dreamcast
PC

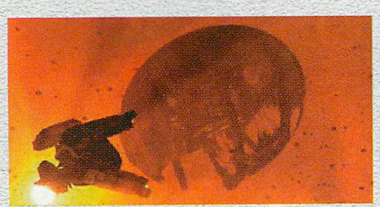
Longtemps annoncé par la rumeur comme un titre Dreamcast potentiel, le Prince of Persia 3D du PC vient d'être confirmé sur la console pour l'automne, aux Etats-Unis. Selon toute vraisemblance, Mattel Interactive devrait reprendre la version PC et l'adapter tout simplement sur la machine grâce à WindowsCE, sans oublier, bien sûr, de modifier deux-trois choses, histoire de lui conférer une vraie jouabilité console. Les photos ci-contre sont tirées du jeu PC, mais cela permet déjà de se faire une petite idée sur le jeu, les différences graphiques étant à priori négligeables.



Jusqu'à l'infini et au-delà

Dreamcast
PC

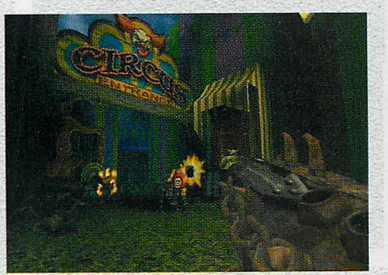
Les amateurs de simulations spatiales ne vont pas être déçus par leur Dreamcast puisqu'en plus du Starlancer à sortir chez Crave, ils pourront goûter aux joies du combat spatial à la sauce Infogrames, cette fois-ci, avec I-War 2 : The Edge of Chaos. Prévu également sur PC, cette suite à l'excellent I-War reprendra le principe de son aîné (50 % stratégie et 50 % combat) avec de nouveaux systèmes solaires à explorer, plus de vaisseaux et la possibilité d'y jouer en réseau, du moins sur PC. Les fans apprécieront.



Plus on est de fous, plus vite on crève !

Dreamcast
PC

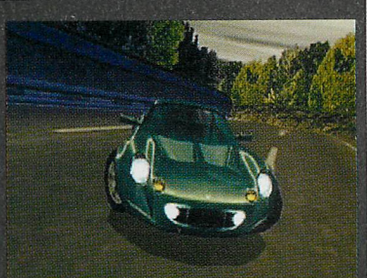
Les jeux multijoueurs et réseau sont décidément bien à la mode ces derniers temps. Kiss : Psycho Circus, le futur quake-like qui rejoindra les rangs de Half-Life, Quake 3 et Soldier of Fortune, disposera peut-être d'une option réseau dans sa version Dreamcast. C'est en tout cas ce que souhaitent proposer les développeurs de Tremor Entertainment. Ils travaillent actuellement en étroite collaboration avec Third Law Entertainment (qui ont conçu la version PC) pour mettre au point le mode multijoueur le plus adapté à des joueurs console. Les classiques modes "capture du drapeau" et death-match "chacun pour soi !" ne devraient pas manquer à l'appel. Tous les ingrédients seront donc réunis pour qu'on s'amuse comme des p'tits fous, dans quelques mois.



A bas le clipping !

Dreamcast

Acclaim prépare un nouveau jeu de course sur la console de Sega. A mi-chemin entre l'arcade et la simulation pure, Vanishing Point tire son nom de son absence totale de clipping. Ce n'est pas une performance sur Dreamcast, mais il faut savoir que ce jeu étant d'abord réalisé sur PlayStation, les développeurs ont mis un point d'honneur à éviter toute apparition soudaine (et désagréable visuellement) de décor durant les courses. Bénéficiant de la puissance de la console, cette version est bien évidemment supérieure à sa petite sœur sur 32 bits. Alors si vous appréciez les jeux à la Test Drive ou la Need For Speed, Vanishing Point arrive à point nommé pour les pilotes virtuels en manque de sensations.

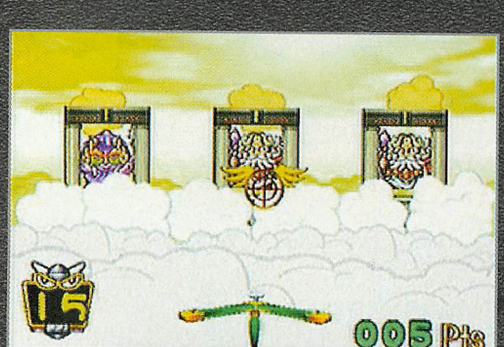


UN TRIPLÉ GAGNANT POUR LE FINAL DAUBE TOURNAMENT !

Bikkuriman 2000 Viva ! Festival !

Bikkurimasaoulé !

UN RPG DU PAUVRE QUI DONNE ENVIE DE NE PAS L'ÊTRE.



UN SHOOT'EM-UP GROTESQUE...

DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : MARIO PARTY-LIKE

SORTIE PRÉVUE : NC

Le Bikkuriman dernier cru est presque arrivé ! Dans cette nouvelle version vous serez confronté à un jeu au concept proche de Mario Party, ce qui bien sûr plaira aux fans de l'anime. Je rappelle à tous ceux que cela intéresse que Bikkuriman a déjà bénéficié sur Dreamcast d'une adaptation cette année : ce jeu n'était autre que Bikkuriman 2000 Dreamcast RPG (qui n'a pas encore dû être finalisé car je n'en ai pas eu en main) qui promettait une alternative intéressante. Les fans de Bikkuriman ne doivent pas non plus oublier le jeu NGPC qui vient s'ajouter à cette liste ; cependant, le propos étant ici la nouvelle version, retournons donc à nos moutons : ce Mario Party-like est compatible NGPC, ce qui est un bon point, et propose un ersatz peut-être abouti au hit de Nintendo. Je dois tout de même avouer que ce jeu, à cause de mon age (Shingo shindeku), ne m'attire que très moyennement pour l'instant : mon devoir impose pourtant de vous informer de mon mieux du sort funeste qui attend probablement votre portefeuille... C'est très simple, Bikkuriman 2000 Viva ! Festiva ! ne bénéficie pas de graphismes aux couleurs chatoyantes, n'est pas non plus gâté en matière de sons chaleureux qui enchantent l'oreille et donc ne prédisposera pas non plus votre Dreamcast à être coopérative si vous décidez de la sustenter avec cette chose. En clair, Bikkuriman 2000 Viva! Festiva n'est pas votre ami, je ne désire pas non plus être son ami et je demeure intimement persuadé que quiconque aime ce genre de jeu devrait plutôt en rester à Mario Party! Pour s'en convaincre, il suffit de regarder les photos que moi, votre humble serviteur, me suis forcé à trier pour vous afin de vous en proposer un panel le plus exhaustif possible (houlà, j'ai la tête qui chauffe!). A vous de décider...

Shingo

UNE PÊCHE TOUT SAUF MIRACULEUSE !

Aïe, ces passages acrobatiques risquent de poser de nombreux problèmes.

Napple Tale

On a trouvé le remplaçant de Nights

Le jeu disposera d'une petite dose de RPG avec des pouvoirs «upgradables».

Dreamcast.

De son vrai nom Napple Tale : Arsia in Daydream, ce nouveau titre issu tout droit des studios de développement internes de Sega Japon promet beaucoup (surtout après la petite vidéo présentée lors du dernier Tokyo Game Show). Visiblement inspiré par le génialissime Nights de la Sonic Team, Napple Tale vous permettra de vivre les aventures fantastiques d'Arsia, une sorte de petite fée aux pouvoirs fabuleux. Cette dernière vous entraînera dans un univers délirant ultra-coloré, le Daydream World (le contraire d'un certain «Real World» bien connu des fans de Matrix). Le

DÉVELOPPEUR : SEGA JAPON

GENRE : PLATE-FORME

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2000

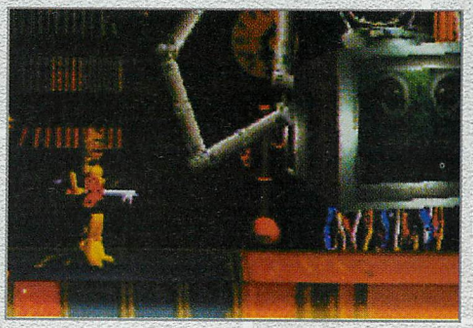
jeu combine habilement plates-formes, action et RPG pour un plaisir optimal. Et du plaisir, il y en aura grâce à des décors d'une grande originalité aux textures magnifiques. A signaler que Napple Tale reprend un peu le concept de Pandemonium avec un moteur en 3D précalculé permettant de nombreux effets visuels. Ce moteur sera sûrement le gage d'une excellente jouabilité. Pour ce qui est de l'intérêt, sachez que Sega promet un nombre élevé de niveaux et une grande richesse de jeu avec notamment la possibilité d'améliorer le look ou la puissance de notre petite Arsia. Si Napple Tale paraît si mignon, c'est certainement parce que l'équipe de programmation est principalement constituée de femmes (un événement suffisamment rare au Japon pour être souligné). Elles ont su apporter une grande dimension poétique à tout ce petit monde. Ainsi, il n'est pas rare de voir deux saisons (l'hiver et l'automne par exemple) cohabiter au sein d'un même niveau. Au moins, ça nous changera des softs sanglants ou violents comme les récents Nightmare Creatures 2 et Sword of Berzerk. Ici, pas de flots d'hémoglobine, mais un maximum de couleurs pastel. Et surtout, ça fait bien plaisir de revoir un jeu de plates-formes de cette qualité sur Dreamcast (à part Sonic Adventure et Rayman 2, il n'y a pas grand chose). C'est à se demander si des sociétés comme Sega, Namco ou Capcom ne sont pas un peu à court d'idées. On en viendrait presque à envier la Nintendo 64 et ses fabuleux Donkey Kong 64, Banjo-Taooie et Conker's Quest ! Enfin, au moins, j'aurai la joie de jouer à Napple Tale lors de l'E3.

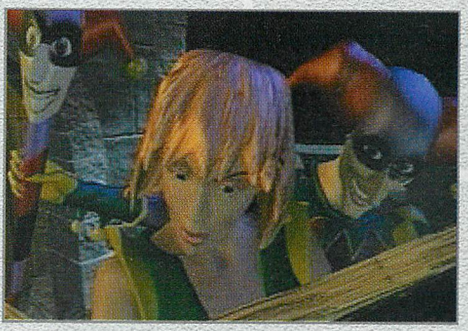
Neo Alex

ON SE CROIRAIT EN PLEIN DANS L'UNIVERS D'ALICE AU PAYS DES MERVEILLES !

OH, LES VILAINS PAS BEAUX

Comme dans la majorité des jeux d'action, on trouve dans Napple Tale une belle collection d'énormes boss aux pouvoirs terrifiants. Lorsque vous les affronterez, votre personnage sera enfermé dans une sorte d'arène en 3D. Vos mouvements, ainsi limités, devront être particulièrement précis pour venir à bout de ces monstres. D'autant que ces derniers développeront une tactique qui leur sera propre et qui vous demandera de faire preuve d'un brin de stratégie. Ne vous fiez pas à leur allure un tantinet ridicule car ils disposent tous de pouvoirs magiques très efficaces. Au moins, ces fameux pouvoirs nous garantissent un maximum d'effets spéciaux. Attention les yeux !





IL FAUT PUISER À LA SOURCE

Quand on voit tourner Napple Tale pour la première fois, on ne peut s'empêcher de lui trouver une ressemblance flagrante avec les deux Pandemonium de Crystal Dynamics (le premier volet était d'ailleurs sorti sur Saturn). Ces derniers proposaient eux aussi une 3D précalculée vue de côté et de nombreux passages de plate-forme. Quant à eux, les nombreux personnages de Napple Tale rappellent furieusement ceux de Nights, alors que les décors auraient pu être inventés par les concepteurs de Clockwork Knight. Je connais de plus mauvais modèles !

News

AVENTURES À DOS DE DRAGON

Dreamcast

Ubi Soft proposera pour l'automne 2000 un jeu d'action dont le scénario va nous plonger en plein univers heroïc-fantasy, avec ses habituels barbares, sorciers et dragons. Dragonriders - Chronicles of Pern est inspiré des romans d'Anne McCaffrey, dont la réputation n'est plus à faire dans le genre. Entièrement réalisé en 3D (comme d'hab', en fait !), il comportera de nombreuses quêtes et sous-missions qui mettront les capacités de vol et de combat de votre dragon à rude épreuve. Les jeux d'aventure n'étant pas légion, ce prochain titre d'Ubi Soft devrait donc apporter un peu de nouveauté dans la logithèque de la Dreamcast.

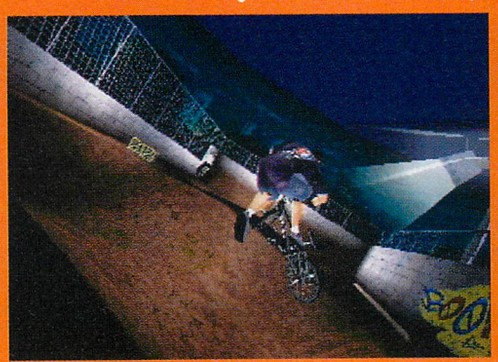
DES MILLIERS DE JEUX

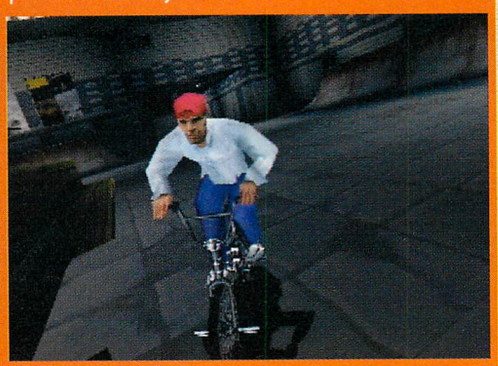
D'après The Interactive Digital Software Association, les organisateurs du salon de l'E3, quelques 2400 nouveaux titres seront présentés du 11 au 13 mai. Selon les dires de Douglas Lowenstein, président de l'IDSA, ce chiffre impressionnant est le résultat de la croissance incroyable et de la popularité du multimédia et du jeu vidéo dans le monde, et plus particulièrement aux Etats-Unis. Nous serons bien évidemment sur place, à Los Angeles, pour vous rendre compte des softs les plus intéressants. Alors ne manquez surtout pas le prochain numéro et son dossier E3, à paraître à la mi-juin. Ça va être chaud !

LE BMX SUR DREAM, C'EST MOINS FATIGUANT !

Dreamcast

Après le snowboard, le skateboard et le roller, il ne manquait plus que le BMX pour faire de la Dreamcast, la console rêvée des amateurs de sports extrêmes. C'est désormais chose faite avec Matt Hoffman's Pro BMX qui utilisera une version améliorée du moteur 3D de Tony Hawk's Skateboarding. Le jeu, d'ailleurs, reste très proche du célèbre titre de skateboard. Remplacez la planche par un BMX et le Tony Hawk cubique par un Matt Hoffman tout aussi cubique, et vous obtenez le prochain jeu de Runecraft. Plus de 100 figures acrobatiques seront réalisables, et différents modes solo et multijoueurs devraient venir compléter un soft que l'on espère de qualité. Attention : les photos ci-contre sont tirées de la version PlayStation et ne sont donc pas représentatives du jeu sur Dreamcast.



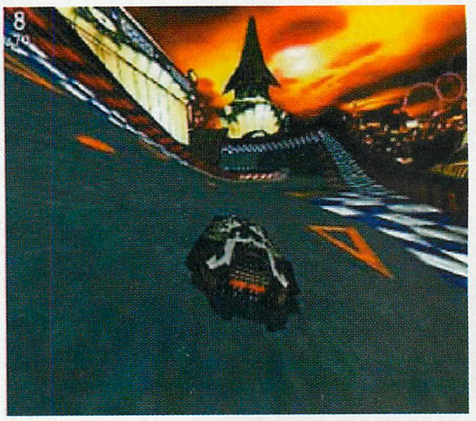


DREAMCAST ET UBI SOFT, POD POUR LA VIE

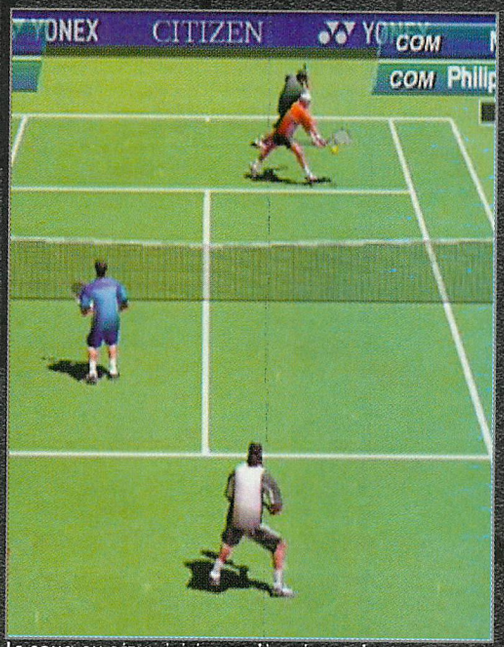
Dreamcast

PC

Ubi Soft est décidément sur tous les fronts. Après l'action (Dragonriders) et l'aventure (Gold and Glory), le nouveau jeu prévu par l'éditeur ne devrait pas dépayser les possesseurs de PC puisqu'il s'agit de la suite de Pod, un jeu de course futuriste qui avait révolutionné le monde de la micro en son temps. Ce Pod II, prévu pour septembre, bénéficiera selon toute vraisemblance d'un mode réseau. Pour le reste, il s'agit une fois encore de courses ultra rapides dans des circuits apocalyptiques. Pour simplifier, ce sera comme Pod premier du nom, mais en mieux (plus de véhicules, plus de circuits, plus d'interactivité... plus de tout, en somme !).



Un échange de tactique entre joueurs avant de disputer le prochain point.

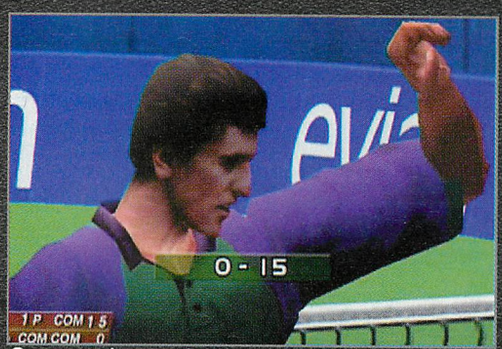


Le souci du détail à été jusqu'à intégrer l'ombre des joueurs sous le feu des projecteurs.

Virtua Tennis

Virtua Tennis

Et c'est un ace, pour Virtua Tennis sur DC



Quelle est l'andouille qui a remplacé mon stick par du Baigon ?

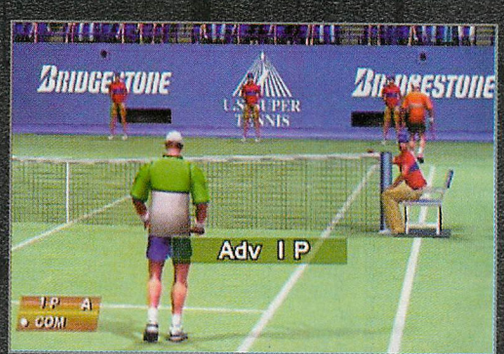
DÉVELOPPEUR : SEGA

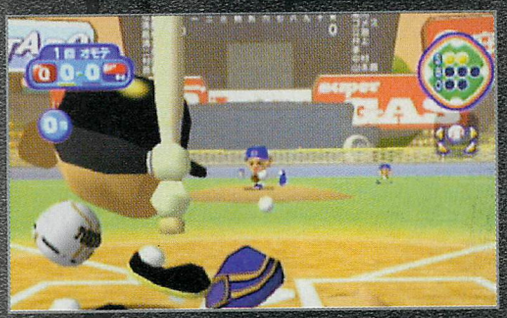
GENRE : SPORT

SORTIE PRÉVUE : JUILLET (US) SEPTEMBRE (EUR)

Inutile de tourner autour du pot pendant trois heures. Si vous n'avez pas encore craqué sur la Dreamcast, si vous êtes amateur de tennis ou non, si vous êtes difficile sur les graphismes, un seul remède : Virtua Tennis. C'est un euphémisme de dire qu'il écrase littéralement ce qui à été fait en matière de simulation de tennis auparavant. C'est avec une impatience et un plaisir non dissimulés que l'on attend la venue de cette révolution de la balle jaune. Les premières photos Dreamcast que vous pouvez admirer nous donnent l'occasion de vous rappeler à quelle sauce vous allez être mangé. Plus de sept joueurs disponibles, de Kafelnikov à Pioline en passant par Courrier. Non seulement ils sont extrêmement bien modélisés d'un point de vue graphique, mais la performance n'est pas simplement là. Les caractéristiques propres à leurs jeux respectifs ont été prises en compte. On donnera comme exemple la manière de servir de l'américain avec sa prise de raquette particulière. Le style de Pioline est tout à fait reconnaissable, surtout dans sa façon d'effectuer son revers. C'est tout bonnement incroyable. La Dreamcast est parfaitement exploitée. Une maniabilité très agréable et un savoureux mélange entre l'arcade et la simulation du jeu de tennis. Les amateurs seront plus que comblés, et même ceux pour qui le tennis n'est pas un sport de prédilection, le titre ne pourra que les séduire. Le son est exceptionnel lorsque votre raquette rencontre la petite balle jaune, les contre-pieds et les déplacements sont criants de vérité et les réactions des joueurs selon qu'il a raté un échange ou réussi un joli point vous plongent instantanément dans une ambiance de compétition. Lors de la sortie européenne du titre en septembre, peu de possesseurs de Dreamcast devraient passer à côté (il n'y a guère que ce pauvre Seba qui s'est demandé pourquoi ces sales types n'arrêtaient pas de se renvoyer ce pauvre Titi en lui tapant dessus, il faut que j'y aille parce qu'il cherche partout Gros minet sur les images).

El Tuco





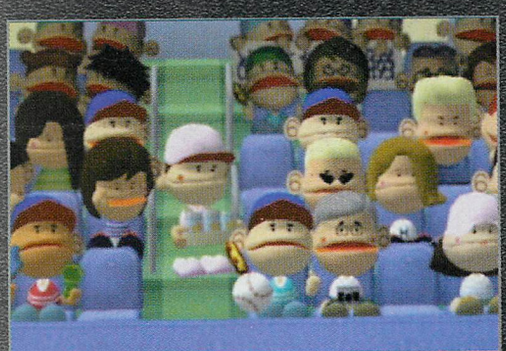
Des protagonistes euh... comment dire...

Un petit versus digne d'un Street Tuco 3 !

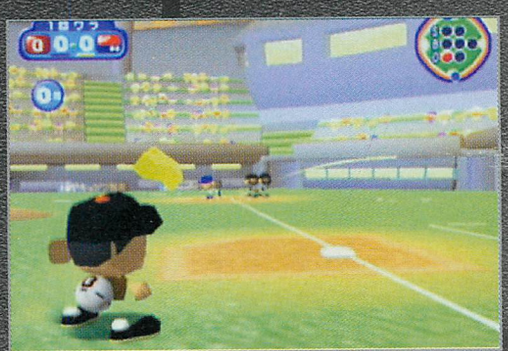
Let's Play as a Pro Baseball Team

Fonky nikose !

Cette mouture a moins de modes que la précédente.



Un public pour le moins japo-loufoque...



Let's Play As A Pro Baseball Team est le tout dernier jeu de baseball s'apprêtant à jaillir sur votre Dreamcast. Sa particularité consiste en ceci : c'est la suite de Let's Make A Pro Baseball Team qui avait pour principe de vous faire prendre en main une équipe à manager (entendez par là choisir une secrétaire, un entraîneur...) tandis que cette séquelle est plus axée sur les matchs. Comme dans beaucoup de jeux sur le même thème, vos baseballeurs fous sont affublés de grosses têtes : on aime ou on aime pas ; je fais partie de ceux qui aiment les jeux de baseball tout court. La principale qualité de celui-ci est de proposer des graphismes discutables mais loufoques desservis par une bande-son plus qu'honnête. L'animation est en 60 images par seconde et la possibilité d'importer ses équipes provenant de la version précédente est intéressante. Parlons maintenant un peu plus du côté comique de la chose : s'il vous venait à l'idée (par le plus grand des hasards) de considérer comme hilarant un match de baseball où s'échauffent des persos en SD, ce jeu est sans aucun doute fait pour vous. Je me dois également de vous mentionner les modes de jeu qui, pour l'instant, sont disponibles : le mode saison jouable aussi en versus, le mode tournoi et le home run derby. Tout cela pour dire que même s'il apparaît moins poussé au niveau gestion que son prédécesseur, la profondeur est néanmoins belle et bien présente ; en fait, le seul point négatif qui me vient à l'esprit est le suivant : cela fait déjà un petit moment qu'il existe et il n'a toujours pas atteint nos latitudes; de là à ce qu'il n'arrive jamais... même la possibilité de jouer en réseau dont il bénéficie n'a pour l'instant pas penché en sa faveur. Enfin, je suis sûr que cela ne vous découragera pas...

Shingo (kiku)

DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : BASEBALL JAPOLOUFOQUE

SORTIE PRÉVUE : DISPO (JAP)

BON D'ACCORD, LA MODÉLISATION N'EST PAS TERRIBLE, MAIS CE N'EST PAS HORRIBLE NON PLUS.

10six

10six

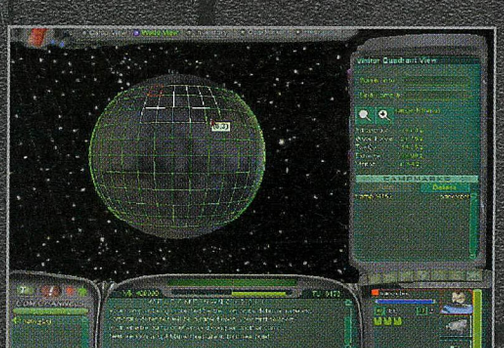
La révolution est en marche

SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC VOTRE VOISIN, UNE PETITE BOMBE S'IMPOSE.

Dreamcast. PC

Présenté au Tokyo Game Show, 10SIX est le projet le plus ambitieux de Segasoft (anciennement Sega PC). Concurrançant directement Sony (Everquest) et Origin (Ultima Online), 10SIX est un jeu se jouant uniquement en réseau et accessible 24h/24, pouvant accueillir jusqu'à un million de joueurs (d'où le titre car 10SIX en language mathématique donne «10 exposant six», soit 1 million). Vous êtes un habitant de Visiteur, l'univers de 10SIX. Dans ce monde, reposent de grandes sources d'un minerai jusque-là inconnu mais disposant d'un potentiel énergétique impressionnant. Cette substance nommée Transium (coucou, Westwood !) va déclencher une guerre d'intérêts entre 4 méga-corporations. Lorsque vous jouerez pour la première fois, vous devrez prêter allégeance à l'une d'entre elles. La Force Brute est une assemblée de mercenaires sans foi ni loi, l'Extrême est une fraternité anarchiste, l'Infrastruct a préféré miser sur l'industrie lourde et les dernières technologies militaires et la Toyco est un trust japonais très puissant financièrement et technologiquement. Le système de jeu s'inspire de Command and Conquer (re-bonjour, Westwood) et de Battlezone, soit un jeu de stratégie en temps réel tout en 3D. Certaines unités vivant sur Visiteur ont la capacité de se transformer en bâtiments ou en armes, comme les Zergs dans Starcraft. Ils sont nommés Jitter. De plus, des objets particuliers, les LEDOs seront une monnaie d'échange fort prisée. Durant le jeu, vous construisez donc vos bâtiments et unités et enverrez vos troupes à la conquête du Transium pour acquérir gloire et richesse. Nous n'avons pas plus de détails pour l'instant, mais si le réseau se développe suffisament en France (il est déjà lancé, c'est toujours ça de gagné), attendons-nous à un hit absolu.

Seba



SUMMUM DE LA FINESSE : VOUS POURREZ ATTAQUER UN JOUEUR À PLUSIEURS.

DÉVELOPPEUR : SEGASOFT

GENRE : STRATÉGIE

SORTIE PRÉVUE : NC (DC) / DISPO (PC)

UNE PETITE TRANCHE DE QUAKE 3 ?

Dreamcast

PC

Quake 3 Arena fait partie des jeux réseau les plus attendus sur Dreamcast. Ceux qui s'y sont déjà essayés sur PC savent pourquoi : quand on commence à y jouer, il est très difficile de décrocher. C'est une peu comme une drogue pour beaucoup de joueurs et le fléau n'est pas près de s'arrêter puisque la version Dream permettra d'affronter d'autres joueurs sur DC, mais aussi PC. On pourra choisir son personnage parmi trente, vingt-six niveaux seront disponibles et on pourra s'essayer à cinq modes de jeu différents (solo, deathmatch, équipe, capture du drapeau et "tournament"). Et pour ceux qui ne souhaitent pas utiliser la connexion réseau, la possibilité d'y jouer en écran splitté (jusqu'à quatre) rendra le jeu tout aussi prenant. Un avant-goût ci-contre avec quelques écrans PC.

PLEINS PHARES

Dreamcast

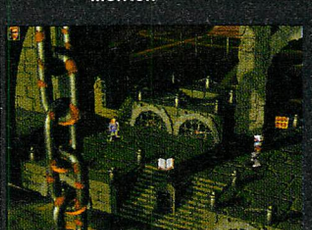
Allez, histoire de se faire mal aux yeux, je n'ai pas résisté à l'envie de vous présenter une nouvelle photo de "putain-quand-est-ce-qu'il-sort-ce jeu-on-n'en-peut-plus-d'attendre" M-SR. Le soft sera une fois de plus présenté à l'E3, mais l'occasion était trop belle pour vous balancer une screenshot inédit qui suscitera sans aucun doute un sentiment de frustration chez la majorité des joueurs. Il faut dire que le jeu des british de Bizarre Creations n'en finit pas d'impressionner ceux qui le découvrent. On espère cependant que la vitesse d'animation (proche de l'escargot en plein effort) sera un peu revue à la hausse. Ca s'annonce déjà très bien. Vivement de pouvoir y jouer à l'E3...

SILVER NOUS DÉSESPÈRE !

Dreamcast

PC

La démo jouable de Silver envoyée par Infogrames s'est malheureusement révélée inutilisable. Toujours prévu pour l'été, Silver se retrouve donc dans ces news au lieu d'avoir sa place dans un Work In Progress. Néanmoins, il semble que le système de déplacement ait été modifié afin de tenir compte de l'absence d'une souris. En gros, vous faites glisser le curseur sur une partie de l'écran et vous appuyez sur un bouton : le perso viendra alors à l'endroit choisi. De même, il suffira d'appuyer sur A pour attaquer et sur B pour utiliser le bouclier. On attend donc une version jouable avec impatience afin d'accorder à Silver la place que ce dernier semble mériter.



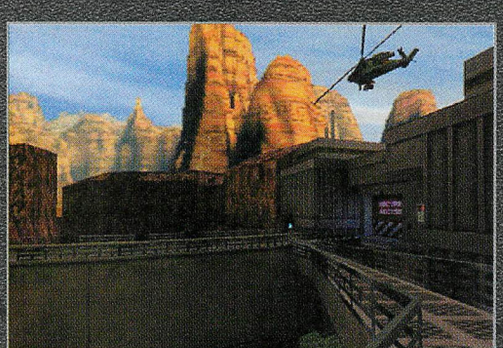
temps) et une meilleure intégration dans les décors. La seconde est une gestion de la lumière différente de la version PC qui exploite un côté un peu plus dramatique (ces ajouts de lumières s'apparentent à ceux déjà introduits sur la version de Tomb Raider 4 lors de sa conversion). Les fans de la série qui attendaient avec impatience le titre sur Dreamcast pourront se targuer de bénéficier d'une mission solo qui n'existait pas sur l'autre support et l'esprit du jeu qui veut que l'intelligence des ennemis soit assez élevée a été conservé. Le léger suspense qui subsiste encore concerne le jeu à plusieurs. Les développeurs n'ont pas encore précisé s'il s'agirait d'un écran splitté sur un même écran ou d'un échange d'amabilité en réseau via le Modem. Nous ne manquerons pas de vous tenir au courant de la suite qui sera donnée à ce point bien précis, en tout cas nos Pads en frétillent d'avance. Half-Life risque de tout emporter sur son passage.

El Tuco

Half Life

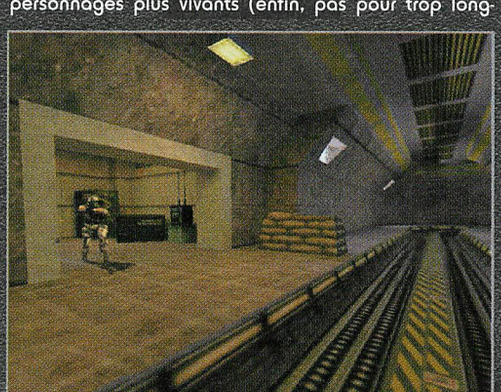
Half-Life

Le Shoot des Shoots va s'emparer de la Dreamcast



Dreamcast. PC Doucement mais sûrement, les gens de Captivation Digital Laboratoires continue leur petit bonhomme de conversion sur Half-Life. Dire que ce titre est attendu est un euphémisme, dans la mesure où son exploitation sur PC. a plus que réjoui les amateurs de Doom-Like. Innovateur, des décors interactifs et le moteur modifié de Quake 2, il fut salué par un grand nombre de joueurs et par l'ensemble de la Presse spécialisée. Il était normal que, depuis l'annonce de sa venue sur Dreamcast, les palpitations cardiaques d'aficionados d'hémoglobine et de « je shoote d'abord et je discute après » battent à un rythme effréné. Le but de cette petite preview est de vous faire découvrir les premières images de la Version DC On constatera deux choses. La première est que la modélisation des personnages a été revue à la hausse, ce qui implique des personnages plus vivants (enfin, pas pour trop long-

Voilà ce qui arrive à Vincent lorsqu'il assiste à la présélection de la Play Net (pour le bouche-à-bouche, ce n'est pas moi, c'est Seba).



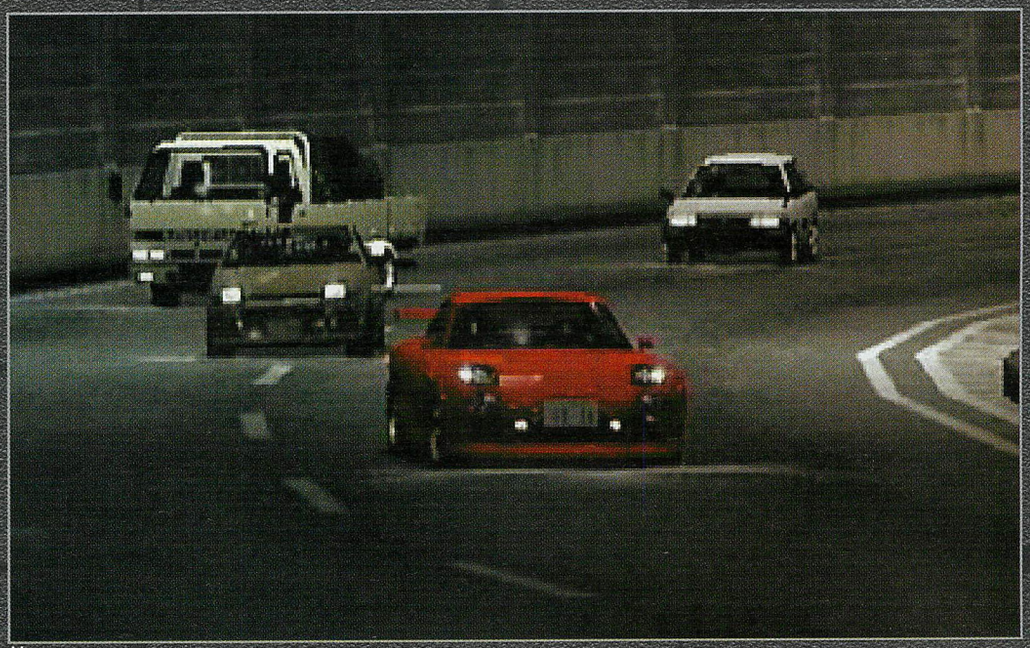
Les décors sont vraiment beaux.

Des ennemis à l'intelligence inversement proportionnelle à leur allure beauf' et pataude.

DÉVELOPPEUR : CAPTIVATION DIGITAL LABORATOIRES

GENRE : DOOM-LIKE

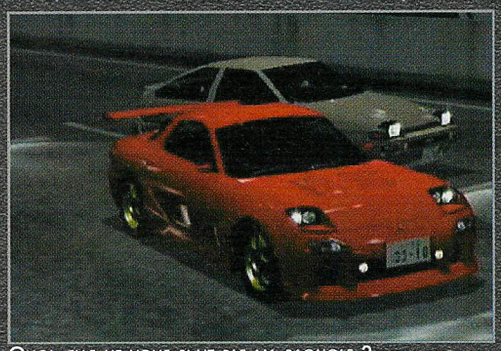
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2000 (DC) DISPO (PC)



UNE BELLE PETITE COLLECTION DE CAISSES COMME ON AIME.

Shutokou Highway Battle 2

Bienvenue sur les autoroutes du sud de Tokyo



QUOI, ELLE NE VOUS PLAIT PAS MA BAGNOLE ?

ET UNE BELLE BLEUE, UNE.

DÉVELOPPEUR : GENKI

GENRE : COURSE AUTOMOBILE

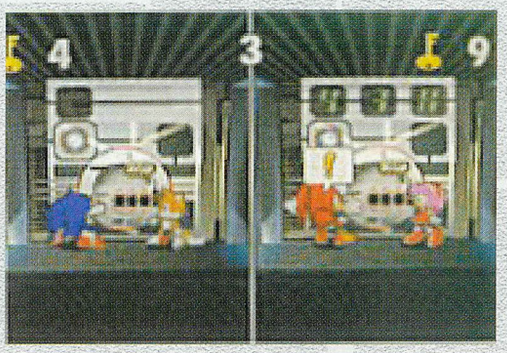
SORTIE PRÉVUE : JUIN (JAP)

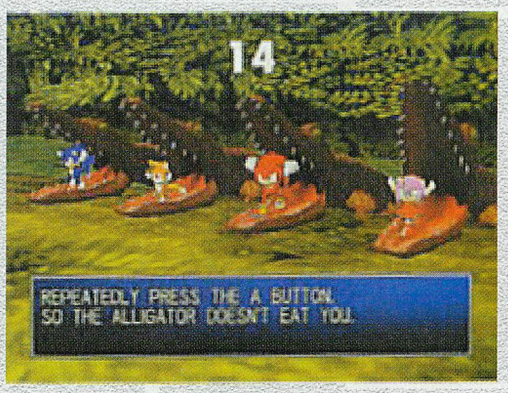
Les nouvelles images du deuxième volet de ce jeu de course de Genki sont distillées au compte-gouttes. Il s'agit ici de photos de ralentis uniquement, mais nous nous en contenterons. Sachons faire preuve de patience. Et soyons zen. Car comme dit le vieux sage japonais «la précipitation est l'apanage du fou». Et puis il faut savoir que les séquences de ralenti seront parmi les éléments les plus travaillés de cette nouvelle production. Avec de nombreuses vues et probablement une caméra mobile fort bien réalisée. La petite équipe de développeurs est à l'origine, faut-il le rappeler, de la conversion sur Dreamcast de Virtua Fighter 3, ainsi que du développement de l'inénarrable Supermagnetic Niu Niu. Et mine de rien, un bon mode «riplet» ne fait pas de mal dans une course automobile digne de ce nom. Ce n'est pas un élément à négliger, et les programmeurs semblent ne pas l'avoir oublié. Bien sûr, on espère que la jouabilité et le fun ne seront pas laissés sur le bas côté de la route, car la première version de Tokyo Highway avait laissé à tous les amateurs de sensations fortes s'étant procuré le jeu comme une petite sensation d'inassouvi. La beauté des graphismes et des animations avait en effet été alors privilégiée au détriment d'éléments importants comme la vitesse. Cela dit, on nous promet que ces facteurs ne seront plus négligés et que la précision des graphismes et l'éclat des reflets sur les superbes carrosseries ne masqueront pas cette fois-ci un manque de maniabilité crucial. Ce sera en tous les cas pour nous une fois de plus l'occasion de se croire au volant de fantastiques bolides des grandes marques classiques, sur les autoroutes de la périphérie de Tokyo. Et si notre Dream' n'était pas là, ce ne serait pas tous les jours le cas...

le joker

EN ATTENDANT SONIC 2

Tous les fans du hérisson bleu supersonique attendent, la bave aux lèvres, le retour de l'animal sur la 128 bits. Le jeu sera certainement dévoilé dans quelques jours, à l'occasion du plus grand salon des jeux vidéo : l'E3. Mais il semble que ce titre ne soit pas le seul à mettre en scène Sonic. Sonic Shuffle, un jeu à la Mario-Party est effectivement annoncé pour les prochaines semaines (automne 2000). Au menu, on trouvera tout un tas de petits jeux jouables jusqu'à quatre simultanément, sur une même machine, ou à distance par le biais du réseau. Si techniquement il n'y a pas de quoi être impressionné, le fun que procure ce type de jeu suffit à en faire une valeur sûre. Une question me chiffonne cependant, le véritable Sonic Adventure 2 sera-t-il vraiment présenté à l'E3 ou s'agit-il tout simplement d'une méprise ?...



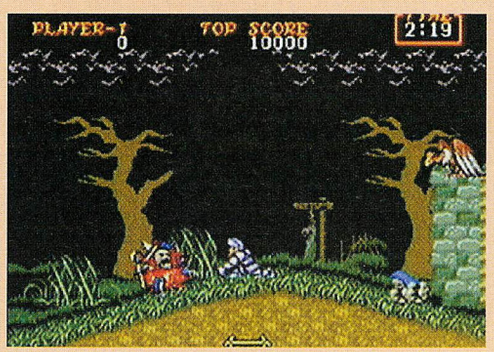


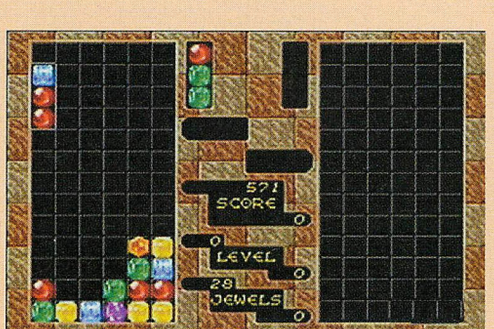
THE BLAIREAU PROJECT

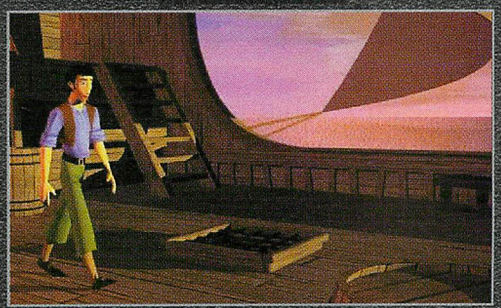
Sega annonce l'ouverture prochaine d'une nouvelle attraction basée sur le film d'épouvante Projet Blair Witch dans ses parcs à thème Joypolis (Tokyo et Umeda). Aussi effrayante que le film, l'attraction reprendra de nombreux éléments du film comme les tentes de camping, la forêt et bien sûr la petite maison dans les bois. Ce voyage, qui vous emmène à la recherche des trois étudiants disparus, vous projettera dans un univers composé de huit sections et dans lequel vous serez confrontés à d'étranges sons et lumières, mais aussi à de vrais acteurs. Voilà donc de quoi vous filer la trouille le temps d'une attraction. Si le cœur vous en dit et si vous avez l'occasion de passer par là.

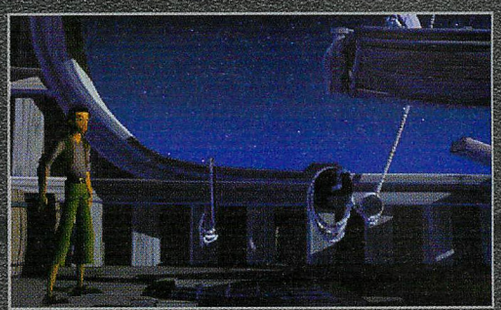
OLDIES BUT GOODIES

Comme nous vous l'annoncions dans les deux derniers Dreamzone, la fameuse DreamLibrary qui permet de télécharger des jeux PC Engine et Megadrive sur la Dreamcast est en activité depuis quelques jours. Les premiers titres annoncés vont faire plaisir aux nostalgiques puisqu'on y trouve des jeux aussi prestigieux que la saga des Streets of Rage, R-Type, Shining Force, Phantasy Star ou encore Story of Thor. Bref, que du bon ! Cela tombe d'ailleurs plutôt bien puisque notre cher Alex, qui fait ici office de véritable encyclopédie du jeu vidéo, a décidé de vous proposer chaque mois deux petites pages consacrées aux vieux titres incontournables. Mais pour en revenir à la DreamLibrary qui n'est à l'heure actuelle accessible qu'au public nippon, 40 jeux sont d'ores et déjà téléchargeables, moyennant une somme d'argent dérisoire. Et pour ceux qui douteraient de l'intérêt de la chose, la dernière version du DreamPassport (la 3), contient quelques-uns de ces jeux en démo, histoire de leur mettre l'eau à la bouche.





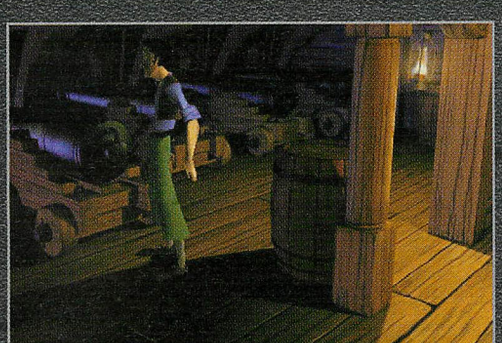


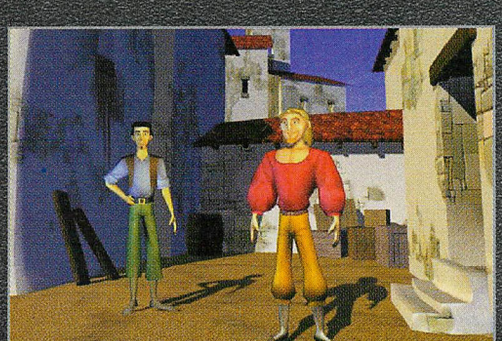


EUH... RETRAVAILLEZ-MOI UN PEU CES POLYGONES, SURTOUT AU NIVEAU DE LA CHEVILLE.

Goldand Glory: The Road to El Dorado

La ruée vers l'or



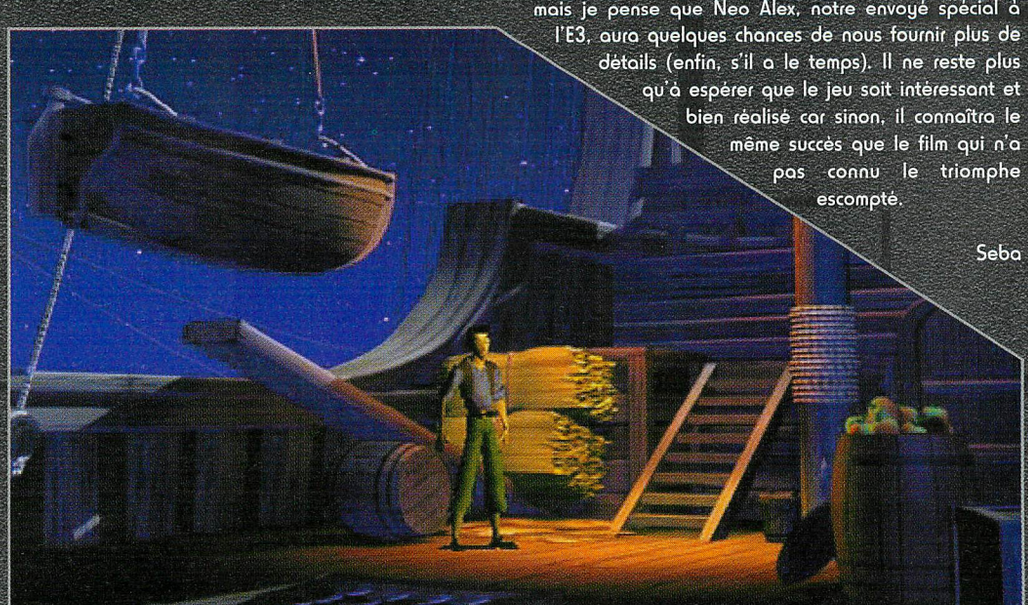


DEUX BLAIREAUX QUI S'Y CROIENT.

Dreamcast. PC

En décembre, nous jouerons à la version vidéoludoque d'El Dorado, le dessin animé de la Warner. Entendons-nous bien, il ne s'agit pas de la future série de RPG de Capcom : El Dorado's Gate, mais bien du jeu de Revolution Software, les créateurs des Chevaliers de Baphomet et des Boucliers de Quetzacoetal. Edité par Ubi Soft, ce titre vous met aux commandes du duo de choc comique du dessin animé, à savoir Tulio et Migue, deux explorateurs avides de connaissance et accessoirement d'or. Alors, quoi de mieux que le mythique continent d'El Dorado pour satisfaire ce désir matériel ? Alors que l'on pensait que les graphismes allaient être entièrement du style dessin animé (ex : Monkey Island 3) afin de rester fidèle au film d'animation, c'est finalement la 3D qui va se taper le boulot. Enfin, pour les personnages car les décors restent en 2D avec un look assez proche de celui du DA. Bien que l'on retrouvera des séquences animées extraites du long-métrage, les développeurs nous promettent que le scénario se concluera bien au-delà de la fin du film. Voilà toutes les infos que nous avons en notre possession, mais je pense que Neo Alex, notre envoyé spécial à l'E3, aura quelques chances de nous fournir plus de détails (enfin, s'il a le temps). Il ne reste plus qu'à espérer que le jeu soit intéressant et bien réalisé car sinon, il connaîtra le même succès que le film qui n'a pas connu le triomphe escompté.

Seba



C'EST BEAU UN GALION LA NUIT.

DÉVELOPPEUR : REVOLUTION SOFTWARE

GENRE : AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 2000 (DC/PC)

Zusar Vasar

Retour vers le futur pour Ben-Hur

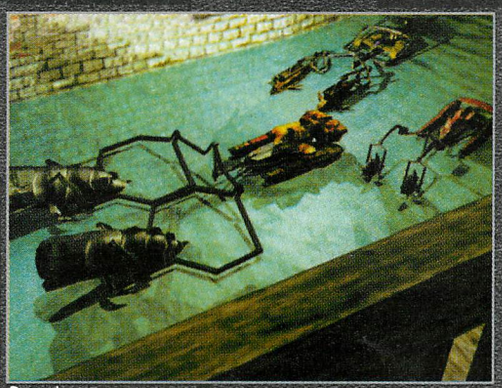
DÉVELOPPEUR : REAL VISION

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 2000 (JAPON)

C'est un fait reconnu, la Dreamcast manque pour l'instant cruellement de jeu de courses futuristes. Après le formidable Star Wars Racer, on est en droit d'attendre un nouvel exploit en provenance de la dernière bécane de Sega. Il se pourrait que le Salut vienne directement du Japon avec Zusar Vasar (en voilà un nom bizarre !). Dans ce dernier, le joueur prend le contrôle de chars romains futuristes tractés par des animaux mécaniques (lions cybernétiques, baleines-robots...) appelés Double Steed. L'éditeur nippon Real Vision promet aux joueurs en mal de sensations un peu plus d'une vingtaine de circuits et un mode multijoueur en écran splitté. A la différence de Star Wars Racer, Zusar Vasar proposera une multitude d'armes dévastatrices qui mettront un peu de piment dans des courses qui s'annoncent visuellement sublimes. Un titre à surveiller!

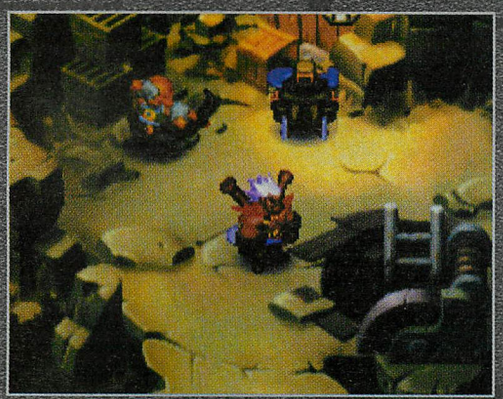
Neo Alex



DES VÉHICULES AU DESIGN AUSSI ETRANGE QUE LE NOM DU JEU.

Eldorado Gate

Un Breath of Fire sur Dreamcast ?



DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : ACTION/RPG

SORTIE PRÉVUE : AOÛT 2000

Les possesseurs de PlayStation connaissent parfaitement la grande saga RPG de Capcom, les Breath of Fire. Récemment, l'éditeur a sorti un quatrième volet absolument sublime sur la console de Sony. Heureusement, la Dreamcast pourra bientôt se targuer d'inaugurer une nouvelle saga de Capcom. Cette saga, celle d'Eldorado Gate, devrait se composer de 24 chapitres (à raison d'un chapitre tous les deux mois) vendus à un petit prix (enfin, au Japon !). A la manière d'un Secret of Mana, Eldorado Gate mélange habilement action et exploration pour une excellente durée de vie. Les graphismes ont l'air fantastiques (dans un style très proche de celui des dernières productions Square comme Saga Frontier 2) et l'on ne peut qu'espérer une éventuelle version française pour la fin de l'année. Eldorado Gate devrait aussi proposer une fonction Internet permettant au joueur de télécharger différents accessoires et bonus.

Neo Alex

MAGIES ET COMBATS SERONT UNE FOIS ENCORE DE LA PARTIE. ETONNANT, NON ?

News

LE RPG NIPPON DU MOIS

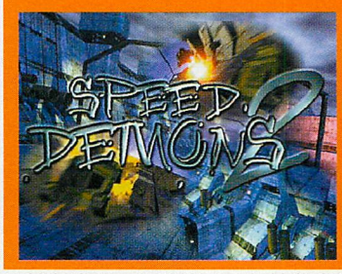
Pour ce treizième numéro de Dreamzone, je vous ai sélectionné un petit RPG du nom de Ring Age qui réconciliera les fans d'action avec un genre qui manque trop souvent d'originalité. Mais vous l'aurez compris, si Ring Age reprend l'appellation action-RPG, il s'agit d'un jeu totalement différent d'un Zelda ou d'un Napple Tale. Proche d'un Spy vs. Spy dans son concept, le but de ce jeu orienté multijoueur est de parcourir divers donjons à la recherche de trésors. Chaque joueur incarne un des huit personnages dans une chasse où tous les coups sont permis pour dégoter le plus gros butin, dont la possibilité de poser des pièges. Et comme si cela ne suffisait pas, il faudra bien évidemment affronter les nombreux monstres présents (RPG oblige) pour gagner en expérience. Seule incertitude : la réalisation sera-t-elle à la hauteur de l'intérêt du jeu ? C'est déjà moins certain...

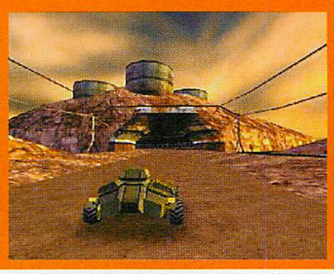
SPIDEY TISSE SA TOILE SUR DREAM

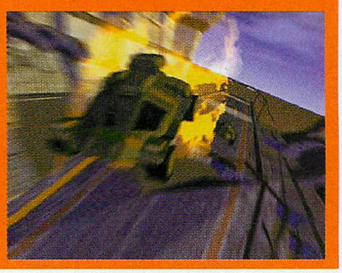
Si l'on en croit les dernières rumeurs en provenance des Etats-Unis, l'un des plus célèbres super héros devrait venir tisser sa toile sur la Dreamcast. Ce jeu d'action développé par Neversoft et édité par Activision est déjà prévu pour les prochaines semaines sur PlayStation, mais une conversion sur 128 bits offrirait certaines améliorations graphiques indéniables. Si comme moi, vous êtes fan de comics, cette news ne devait pas vous laisser insensible. J'attends vivement que de nouvelles infos viennent confirmer la chose, avec de belles photos à l'appui. Bon sur ce, je m'en vais tisser un coup !

LA COURSE AUX SOFTS

Les développeurs de Promethean Designs n'arrêtent pas de nous faire miroiter des jeux pour la 128 bits de Sega (Renegade Racers, Picassio, Hydro Sprint...) mais dont on n'a plus de nouvelles depuis plusieurs mois. Précisons qu'il s'agit de concepteurs, ce qui explique peut-être cela... Toujours est-il que nos p'tits gars de promethean Designs continuent sur leur lancée avec Speed Demons 2, un jeu de course (encore !) prévu également sur PC et PlayStation. Comme son aîné (Speed Demons sorti sur PC), il s'agit d'un mélange de courses futuristes et de combats par missiles, mines ou autres armes interposées. Le jeu idéal pour les bourrins de service comme notre Tuco. Il faudra tout de même attendre qu'il sorte parce que, si ça se passe comme pour les autres titres annoncés, on a le temps de voir venir. Sympa, les Suisses mais un peu lents !







BIEN SAIGNANT, SVP

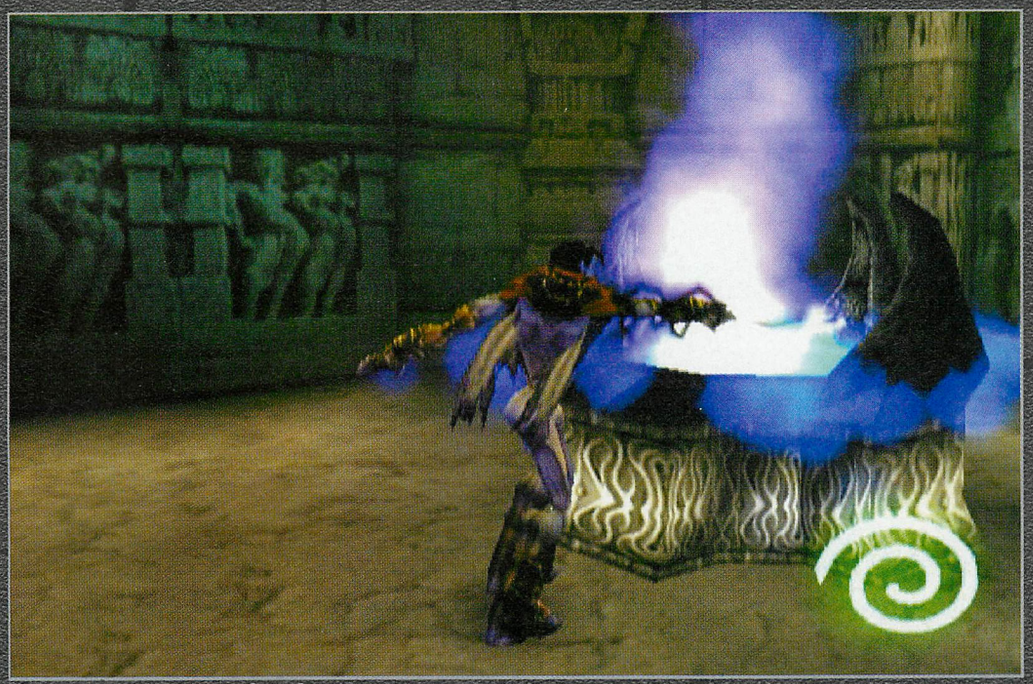
Les premières images de Illbleed, le nouveau jeu de Climax Graphics (Blue Stinger), commencent à pointer le bout de leur nez. C'était donc le moment opportun pour vous en reparler en attendant une future preview. On sait désormais que l'action se déroule dans un parc d'attractions dont le thème est l'horreur. Les visiteurs sont invités à participer aux attractions et s'ils réussissent à s'en échapper, ils gagnent un million de dollars. Seulement voilà, le plus dur reste à faire car l'endroit est plus propice à la crise cardiaque qu'à une promenade de santé. On prétend en outre qu'il n'y a jamais eu de survivants. A l'intérieur, les joueurs sont confrontés à de nombreux événements qui vont affecter leur rythme cardiaque (monstre caché dans un placard, couteaux surgissant d'une cuisine, etc.), un électrocardiogramme affichant en permanence leurs battements de cœur à l'écran. L'objectif est donc d'éviter au maximum les chocs émotionnels. Si le principe semble original, il faudra que les concepteurs retravaillent la réalisation. Car celle de Blue Stinger était loin de faire l'unanimité.

STREET FRITEURS III : LE RETOUR DE LA VENGEANCE

Capcom usera le filon jusqu'au bout avec sa saga des Street Fighter. En quelques mois seulement, ne voilà pas qu'on nous dévoile un troisième épisode Dreamcast : Street Fighter III 3rd Strike. Dix-neuf personnages seront présents, avec le retour de la ravissante mais néanmoins farouche Chun-Li, qui avait disparu dans le Street III 2nd Impact. Comme d'habitude, le jeu devrait être quasi identique à la borne d'arcade, avec peut-être des modes en plus. Mais pour s'en assurer, il faudra attendre le 29 juin, date de sa sortie au Japon.

LE FUTCHEBOL, C'EST L'HISTOIRE DE MA VIE !

Le Ronaldo V-Football d'Infogrames va peut-être sortir sur Dreamcast. Sortant dans peu de temps sur PlayStation, il est censé, selon Infogrames, concurrencer sérieusement ISS Evolution. Si cela s'avérait exact et que la version DC soit effectivement en cours de développement, nul doute que tous les fans de foot seraient aux anges ! Au programme : 15 stades, plusieurs dizaines d'équipes et un gameplay "à la brésilienne".



Vas-y que je te recharge la Soul Reaver.

Legacy of Kain : Soul Reaver 2

On prend les mêmes et on continue

Des effets de lumières encore plus poussés que dans le premier épisode.

Dreamcast. PC

Soul Reaver sur la Dreamcast n'avait laissé personne indifférent. Avec une version qui supplantait d'une courte tête la version PC, l'exploitation du titre qui avait acquis ses lettres de noblesse sur Playstation honorait son dernier support de la plus belle des façons. Tous ceux qui avaient terminé le premier opus savaient que tôt ou tard Raziel allait revenir. Notre dévoreur d'âmes n'en avait pas fini avec son ennemi de toujours, Kain. Le combat fratricide qui ponctuait leur dernier affrontement n'avait pas eu de vainqueur à proprement parler. Il était donc pertinent d'attendre une suite de la part de Crystal Dynamics. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que nous vous présentons les premières photos de ce qui devrait être un must dans votre vidéoludothèque. Comme toute suite digne de ce nom, les textures devraient être un plus lissées, avec une résolution revue à la hausse et des Lens Flare à toute épreuve. Le moteur 3D devrait être le même que pour le premier épisode avec des effets améliorés ; la palette d'ennemis que vous affronterez s'est agrandie de manière conséquente et pour les faire passer de vie à trépas, vous bénéficierez de nouveaux pouvoirs magiques. La tendance du titre est toujours orienté vers des énigmes à résoudre et des pièges à éviter. Les clichés témoignent d'une ambiance similaire et gardent un cachet glauque et fantasmagorique. En ce qui concerne la suite de l'histoire, la vengeance et la traque de son ancien maître devrait être le fil conducteur de l'intrigue ; une poursuite infernale à travers le temps et les âges. Que ce soit dans le monde réel ou mystique, rien ne devrait pouvoir arrêter le vampire avide d'âmes fraîches. L'anti-héros le plus charismatique du jeu vidéo va bientôt faire parler la Soul Reaver, Kain n'a qu'à bien se tenir.

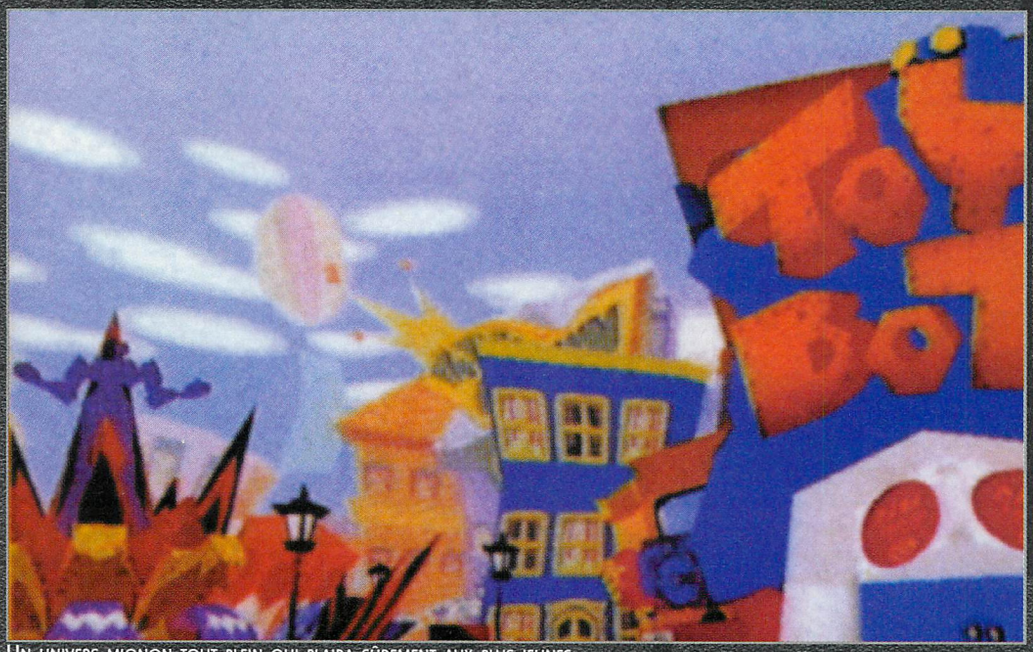
El Tuco

Le personnage de Raziel bénéficie d'une modélisation plus poussée avec des détails supplémentaires.

DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS

GENRE : ACTION/AVENTURE

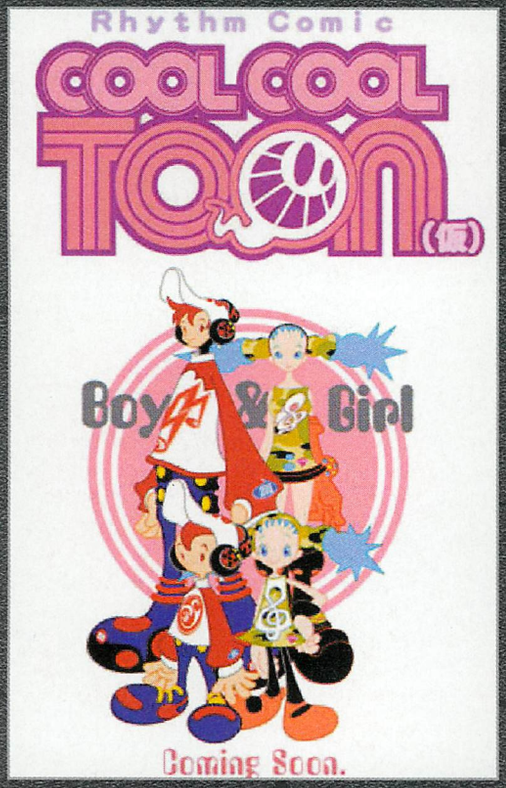
SORTIE PRÉVUE : NC



UN UNIVERS MIGNON TOUT PLEIN QUI PLAIRA SÛREMENT AUX PLUS JEUNES.

Cool Cool Toon

SNK se lance enfin !



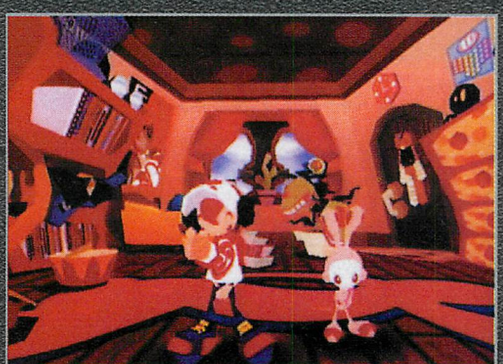
DÉVELOPPEUR : SNK

GENRE : MUSICAL

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2000 (JAPON)

Cool Cool Toon est un jeu un peu étrange qui devrait plaire aux amoureux de Space Channel 5 puisqu'il vous placera aux commandes d'un personnage attachant dans un univers digne de Tex Avery pour des séquences très rythmées. L'ensemble ressemble fortement au Parappa The Rapper de Sony. En clair, les joueurs maladroits ne seront une fois de plus pas aux anges. La grosse nouveauté par rapport aux précédents jeux musicaux édités par Konami, Sony et Taito, c'est la possibilité d'évoluer vraiment dans le monde de Cool Cool Toon. Ainsi, le joueur pourra se rendre dans une librairie, un laboratoire et un cimetière. Les personnages du jeu (en plus de posséder des noms ridicules comme Kamio, Bros, Brass et Breath) possèdent tous des mouvements différents. A signaler que les joueurs japonais pourront relier leur Dreamcast et leur Neo Geo Pocket Couleur pour télécharger plusieurs bonus (je vous avais parlé de Cool Cool Jam sur NGPC dans le précédent numéro). Voilà un titre qui laissera sûrement perplexes la majorité des joueurs européens. Techniquement, Cool Cool Toon ne devrait pas révolutionner le genre. Pour de la Dreamcast, c'est un peu léger ! Il ne nous reste plus qu'à souhaiter que SNK pense à intégrer un grand nombre de mini-jeux, seul ce principe pourrait permettre à Cool Cool Toon de se démarquer un peu de la concurrence. Si on ne sait pas grand-chose du principe de jeu utilisé dans ce soft, on sait en revanche qu'il sera possible de gagner de nombreux personnages tout au long de l'aventure (comme les machiavéliques Ival et Iyami). Ils ne devraient pas constituer la seule surprise d'un Cool Cool Toon qui devrait débarquer vers la fin du mois de juillet dans toutes les bonnes boutiques d'import.

Neo Alex



ON DIRAIT VRAIMENT DU BUST-A-GROOVE !

LE JEU CONTIENDRA DES PHASES DE DIALOGUES PERMETTANT AU SCÉNARIO DE SE DÉVELOPPER AU FUR ET À MESURE.

Alloy Arcade Stick

Interact a réussi un coup de maître en nous présentant l'Alloy Arcade Stick, un pad d'arcade sensationnel ! Tout en plastique et aluminium, cet accessoire s'est révélé solide en usage frénétique, en particulier celui de Shingo sur Marvel vs Capcom 2. Ce stick vous propose 6 boutons de tir et 2 boutons supplémentaires. L'auto-fire fonctionne à la perfection et la programmation est une action assez simple à réaliser, une fois que l'on a lu le manuel. Il n'y a pas de ventouses, mais des pastilles antidérapantes qui assurent une stabilité non à toute épreuve, mais d'un niveau efficace. Certaines manipulations sont difficiles à effectuer (dragon punch, par exemple), mais on règle le problème rapidement. Réservé uniquement aux jeux de baston, l'Alloy Arcade Stick est l'un des meilleurs pads jamais sortis et enfonce celui de Sega. Pour tout vous dire, il est d'une qualité quasi-comparable à ceux de la Neo-Geo, référence en la matière. Seul le stick est un peu trop haut, mais ce n'est guère méchant. Notre produit du mois.

Solidité : 4,5/5
Ergonomie : 4/5
Design : 4/5

Note globale : 4,5/5

Shockpad

ECLECTIC MULTIMEDIA nous propose le premier pad vibreur de la Dreamcast. Surnommé Shockpad et décliné en 4 coloris, ce produit nous a pourtant déçus. En effet, la croix de direction ainsi que le stick analogique sont beaucoup trop petits. De plus, les boutons sont trop proches les uns des autres. En revanche, le vibreur incorporé est d'un bon niveau et l'on apprécie l'efficacité des modes Slow et Turbo. Disponible depuis peu à la vente au prix de 249 Frs, ce pad est à essayer absolument avant d'acheter sous peine d'être gravement déçu. Pour ceux qui veulent plus d'infos, voici le site Internet d'ECLECTIC : http://www.eclectic-vg.com

Subwoofer SW 7352

Après les excellentes enceintes du mois dernier, CD SERVICE nous a envoyé le modèle SW 7352. On retrouve le même système de connectique, mais la différence va se jouer sur la puissance car celle de ces enceintes disposent d'une puissance inférieure (normal, car c'est un produit de la moyenne gamme, donc moins cher). La puissance est la suivante : 2x3 watts et 1x10 watts pour ce modèle contre 2x3 watts et 1x15 watts pour celui du mois précédent. On sent nettement la différence, notamment au niveau des basses. Par contre, l'alimentation est intégrée dans le caisson de basses. Ce caisson, justement, n'est pas en bois mais en plastique. Disponible au prix de 419 Fr et toujours vendu avec un câble RGB, vous pouvez vous procurer ce produit au 04-79-61-04-50. Un très bon accessoire d'une puissance moindre certes, mais à un prix en rapport avec ses performances.

Solidité : 3,5/5
Ergonomie : 4,5/5
Design : 4/5

Note globale : 4/5

Solidité : 3/5
Ergonomie : 2/5
Design : 3/5

Note globale : 2/5

Pad Interact Chocolat

Incontestablement l'un des meilleurs pads du moment (très savoureux !), cet accessoire n'est disponible qu'en quantité ultra-limitée puisqu'il a été spécialement réalisé pour les fêtes de Pâques par SVG Distribution / Interact pour quelques rares privilégiés dont nous faisons partie. Toute la rédaction de Dreamzone adresse ses remerciements aux intéressés, et notamment à Franck Sebastien (de Crave) qui nous l'a gentiment fait parvenir. Le cadeau était accompagné du message suivant : «Pas de victoire sans le bon accessoire... Pas de bon accessoire sans plaisir... Pas de plaisir sans fêtes... Pas de fêtes de Pâques sans chocolat.» Plutôt sympa, non ?

Solidité : croquant
Ergonomie : fond dans la bouche
Design : excellente prise en main

Note globale : 5/5

DOSSIER

Comme son aînée regrettée de nombreux joueurs (la Saturn, pour ne pas la nommer), la Dreamcast propose à ce jour une belle collection de jeux de baston, que ce soit en 2D (surtout grâce à Capcom qui n'a jamais laissé tomber Sega) ou en 3D avec les fabuleux SoulCalibur et Dead or Alive 2. Afin de vous proposer un récapitulatif complet, nous avons préféré attendre la sortie des derniers titres phares en matière de castagne. Bien que certains titres soient incontournables, il est néanmoins intéressant de faire le point car ce genre de jeu est des plus représentatifs. De plus, nous tenterons de déterminer ce que nous réserve l'avenir en matière de jeux de combat. Une chose est sûre : en matière de gnons virtuels, la Dreamcast n'a peur de personne.

Seba

(P.S. : chaque note de jeu correspond à la moyenne des notes attribuées par l'ensemble des membres de la rédaction).

La Baston Sur Dreamcast : Ce Qu'Ils En Pensent

Vincent

On peut dire que la Dreamcast est une machine relativement gâtée dans le domaine de la baston car, même si les titres ne sont pas encore légion (ça ne saurait tarder...), leur nombre est d'autant plus suffisant que la qualité est au rendez-vous. Il suffit de jeter un œil sur SoulCalibur ou Dead Or Alive 2 pour ne plus avoir de doutes. Non seulement, certains de ces titres sont supérieurs aux jeux d'arcade actuels, et les autres leurs sont équivalents d'un point de vue technique. Si bien qu'on se demande ce que les développeurs vont pouvoir inventer pour pousser les possesseurs de Dreamcast à retourner dans les salles d'arcade, vu qu'ils ont aussi bien à la maison. On ne pouvait pas rêver mieux. Merci Sega, Namco, Tecmo et Capcom !

Mes jeux préférés :
1- SoulCalibur
2- Dead Or Alive 2
3- Power Stone 2

Seba

Digne héritière de la Saturn pour la 2D, la Dreamcast possède ce qui avait coulé la 32 bits de Sega, à savoir la gestion parfaite de la 3D. Si la Play 2 est encore loin d'avoir tout montré, force est de constater pour l'instant que la Dreamcast tient le haut du pavé. Vous voulez les meilleurs jeux de baston 2D ou 3D ? C'est une Dreamcast qu'il vous faut ! Je crois que l'on ne peut pas être plus clair.

Mes jeux préférés :
1 - SoulCalibur
2 - Marvel vs Capcom 2
3 - Street Fighter Zero 3

El Tuco

Lorsque l'on parle de jeux de baston, l'incontournable spécialiste c'est notre ami Seba. Quelle n'est pas ma surprise lorsqu'il m'a demandé de donner mon avis sur des sorties Dreamcast. C'est un genre qui est en grande partie responsable du succès d'une console. La Playstation c'est Tekken et pour la Dreamcast c'est l'incontournable SoulCalibur, talonné de très près par l'excellent DOA. S'il y a une console qui mérite le label de référence sur ce type de soft c'est bien la DC. De peur de ne pas être objectif, je garde pour moi mon avis sur les jeux en 2 D, mais en tout cas je ne mégoterai pas mon enthousiasme sur ce qui existe actuellement.

Mes jeux préférés :
1- SoulCalibur
2- DOA 2
3- Tekken Tag Tournament (oh pardon !)
(NDLR : décidément, il faudra penser à lui acheter une Play2. Traître !)

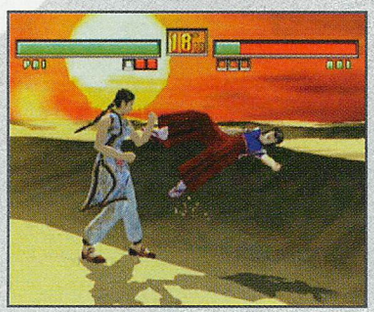
Neo Alex

La baston semble être l'un des gros points forts de la Dreamcast. Que ce soit en 2D ou en 3D, les jeux de combats de qualité sont vraiment nombreux sur Dreamcast. L'avenir ne devrait d'ailleurs pas manquer de piquant avec des titres comme Guilty Gear X, SNK Vs. Capcom ou Spawn. En clair, si vous êtes un fanatique du lancer de marrons et que vous aimez collectionner les gnons, tournez-vous vers la Dreamcast. Sur la console de Sega, grâce à des bombes comme Dead or Alive 2, Soul Calibur ou King of Fighters, le moindre petit duel se transforme rapidement en déluge pyrotechnique ou en un somptueux ballet acrobatique des plus impressionnants. Bon, bien sûr, on est pas à l'abri de quelques daubes comme Psychic Force 2012 ou Mortal Kombat, mais dans l'ensemble, la Dreamcast assure. Voilà, il ne vous reste plus qu'à faire comme notre Seba : «mangez des pêches !».

Mes jeux préférés :
1 - SoulCalibur
2 - Dead Or Alive 2
3 - KOF'99 Evolution

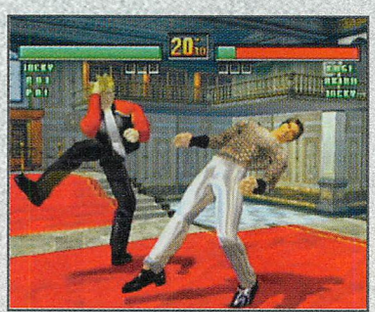
DOSSIER

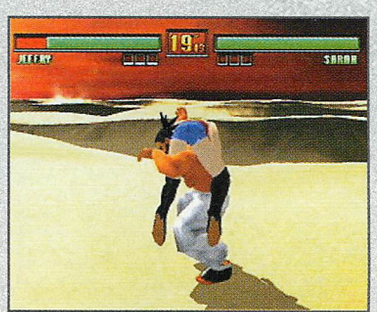
Virtua Fighter 3 Team Battle



SEGA Dernier volet d'une trilogie novatrice en matière de jeux de combats 3D car pionnière en la matière, VF3 fût le premier de la série à proposer des batailles de 3 contre 3. Malgré ce rajout, le jeu est aujourd'hui dépassé non seulement par SoulCalibur, bien que ce dernier propose des combats à l'arme blanche contrairement au jeu de Sega qui reste fidèle au style «pied-poing», mais aussi par Dead or Alive 2 qui l'écrase littéralement. Peu de combattants (13 avec Dural et l'homme-alphabet), une animation vieillote et ne proposant pas de mode 60 Hz en européen, un choix de modes de jeu restreint (Story, Versus et Team Battle), quelques persos peu intéressants (le sumo, par exemple) et des graphismes écrasés font que VF3 n'intéresse plus désormais que les possesseurs de Dreamcast européennes non switchées... Tout du moins jusqu'à la sortie française de DOA2 ! Espérons qu'avec le quatrième volet actuellement en préparation, cette saga légendaire retrouve son standing.

Note : 1,5/5





Virtual On : Oratorio Tangram

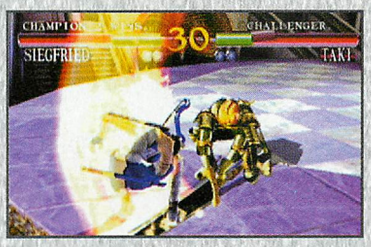
SEGA Virtual On est un jeu très particulier. Premièrement, il s'adresse en priorité aux fans de japanimation et de méchas car il vous met aux commandes de robots géants et surarmés. Deuxièmement, la maniabilité est une veritable ignominie à la manette ! C'est carrément injouable et de ce fait, fait perdre au jeu une grande partie de son intérêt. Certes, avec beaucoup de ténacité et de volonté, on arrive à faire de très beaux combats, mais il est évident que jouer avec le Twin Pad, joystick sorti spécialement pour ce jeu, est la meilleure solution car subitement, votre combattant devient très facile à contrôler. Troisièmement, l'ambiance et le style de combat sont assez particuliers et n'ont rien en commun avec SoulCalibur ou DOA2. En résumé : on adore ou on déteste ! Quoi qu'il en soit, VO est une réussite technique indéniable, mais réservé à un public particulier. De plus, il n'est dispo qu'en import.

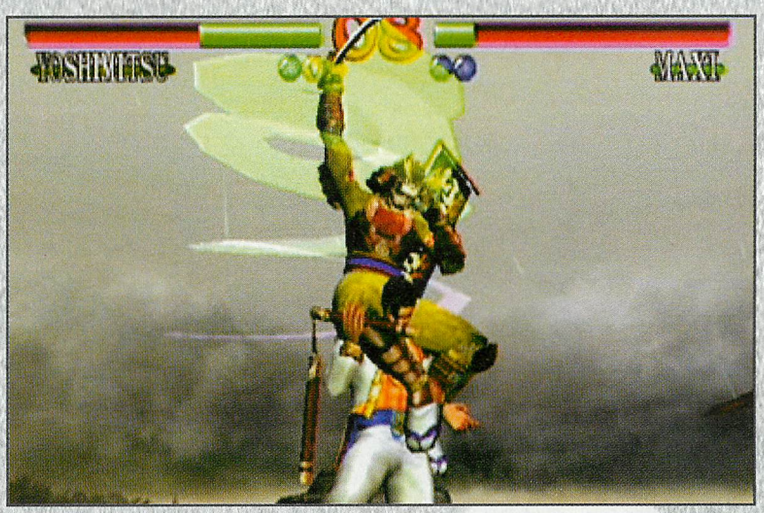
Note : 2,5/5

SoulCalibur

namco Namco n'a, à ce jour, réalisé qu'un seul titre sur Dreamcast, mais quel titre ! SoulCalibur est le meilleur jeu de combat 3D à l'arme blanche qui soit et l'un des meilleurs jeux de baston tous styles confondus de l'histoire des jeux vidéo. 19 combattants, un mode Museum sublime (démonstration de katas, combat console contre console, galerie de photos et de voix, etc...), un mode Mission Battle qui allonge d'autant plus la durée de vie du soft pour le joueur solitaire et qui permet de gagner des illustrations ainsi que des costumes et décors supplémentaires. Plusieurs autres modes de jeu (Arcade, Versus, Survival, Team Battle, Time Attack) font de SoulCalibur un jeu complet et incontournable. Les graphismes sont sans égal et l'animation n'est pas en reste. La jouabilité conviendra à tous et l'intérêt est grandissime. En résumé, l'un des meilleurs jeux de la console et très certainement le plus emblématique.

Note : 5/5

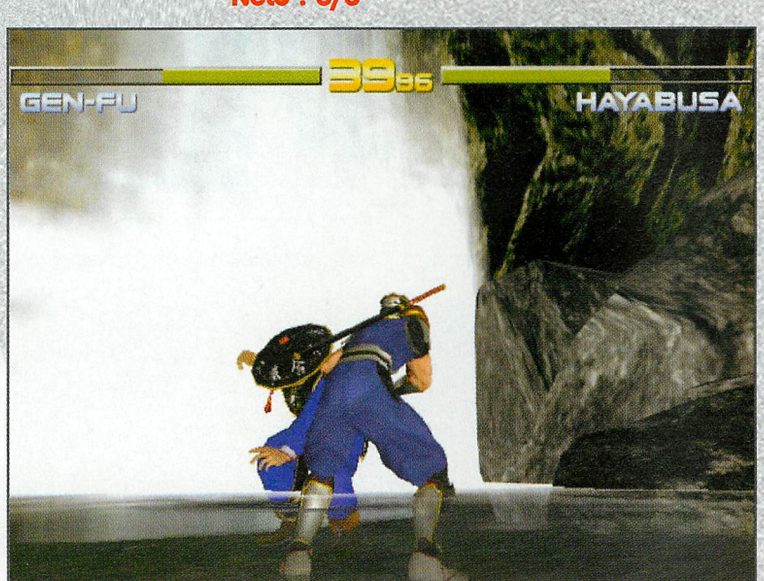




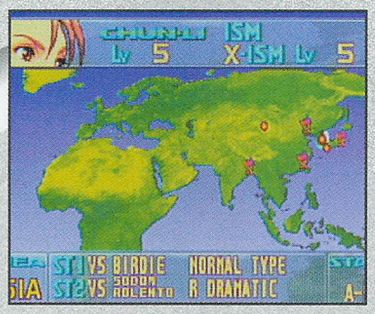
Dead Or Alive 2

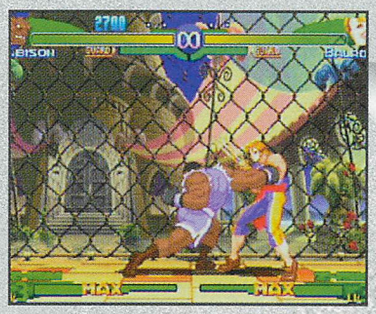
TECMO Le jeu de Tecmo s'est fait attendre, mais le résultat est bel et bien là. DOA 2 devient le meilleur jeu de combat 3D «pied-poing» de la machine et éclate VF3 bien qu'il ne propose que 12 combattants. Les décors sont aussi beaux que ceux de SoulCalibur, voire plus, et l'on peut désormais se battre sur plusieurs niveaux dans un même combat. Je m'explique : en cours de combat quant votre adversaire est au bord du ring, vous pouvez asséner un coup bien placé ; l'infortuné combattant tombera et atterrira sur une autre surface de combat tandis que vous le suivez tranquillement, prêt à reprendre la lutte. Evidemment, celui qui est tombé subira des dégâts. La maniabilité est un peu particulière car il faudra apprendre à savoir manier contres et projections pour apprécier le jeu. 7 modes de jeu dont le Tag Battle qui réunit 4 joueurs (seulement 2 à l'écran) seront disponibles. En résumé, DOA 2 est un jeu exceptionnel et le parfait complément de SoulCalibur.

Note : 5/5



DOSSIER

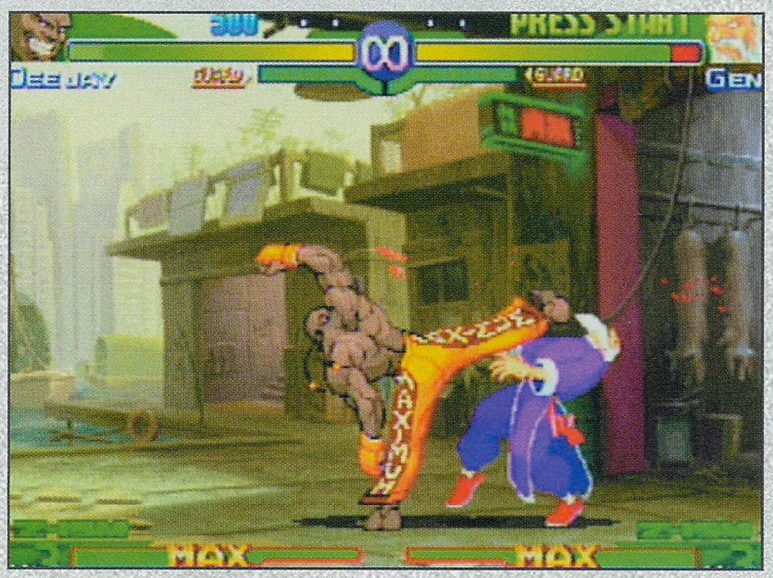


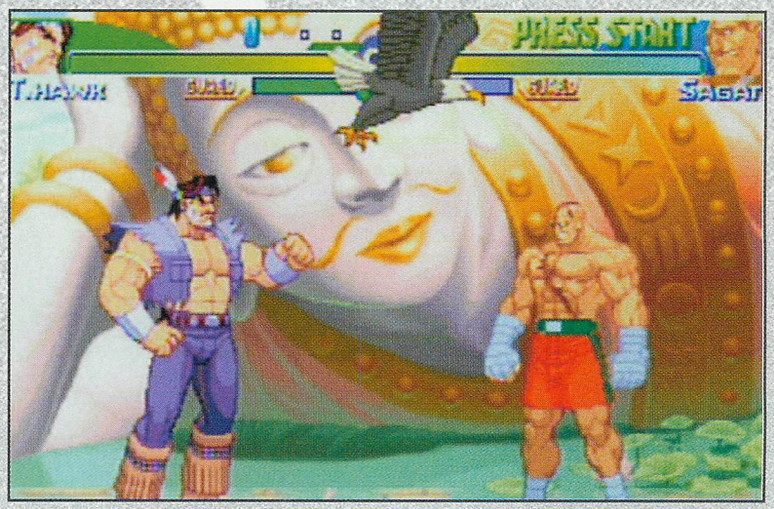


Street Fighter Zero 3

CAPCOM Nommé Alpha au lieu de Zero en US ou en Europe, ce Street Fighter est celui qui possède la maniabilité la plus technique de la série en compagnie du Second Impact. Avec 39 persos dont 4 cachés et 6 à créer (idée excellente), il y a vraiment de quoi faire. Beaucoup de modes de jeu sont disponibles et le Dramatic Battle vous permettra de vous battre à 2 contre 1. Quant au World Tour, il vous permet d'améliorer votre combattant et d'essayer de nouvelles tactiques de combat. Jeu excellent par sa qualité technique et ludique, ce Street est génial. Vous aurez plus de détails lors du test du mois prochain (si tout va bien).

Note : 4/5

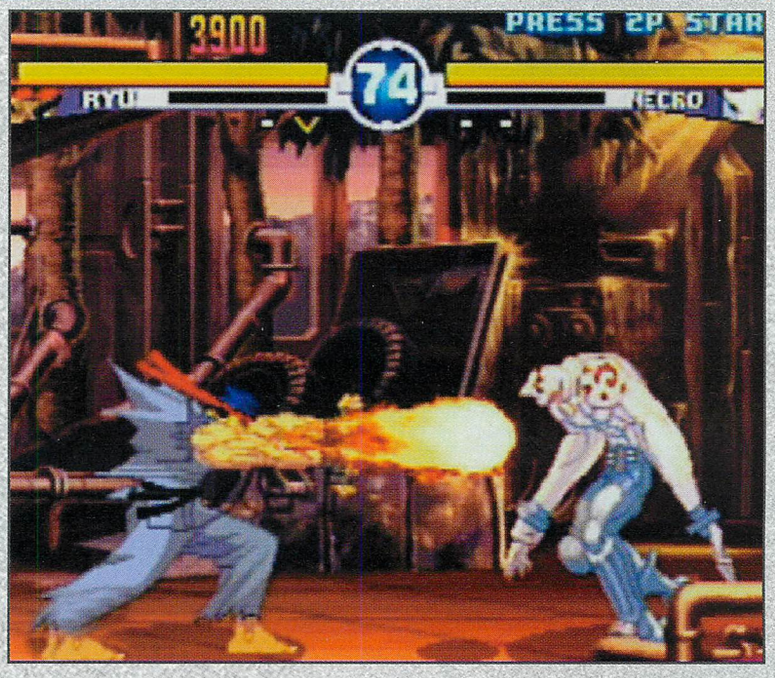


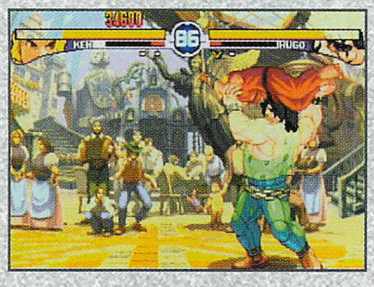


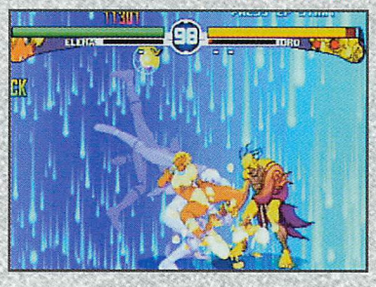
Street Fighter 3 W Impact

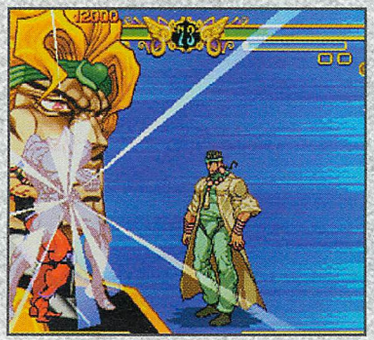
CAPCOM Ce Street nouvelle génération n'est pas une révolution. Parmi les 16 combattants, on retrouve des doublons (Ken, Sean et Ryu, Yun et Yang) et des persos ne possédant aucune once de charisme (Necro, Oro, Urien). Bien que le jeu vous oblige à jouer tactique (innovant pour un jeu Capcom, n'est-ce-pas ?), il possède peu de modes de jeu. Malgré des qualités techniques évidentes, ce Street Fighter 3 Second Impact est un bon jeu, sans plus, qui n'a comme mérite que de nous présenter une nouvelle génération de combattants. Quand on sait que le Third Strike, plus abouti et intéressant, ne va pas tarder à débarquer, on est en droit de se poser des questions en vue d'un éventuel achat.

Note : 3/5









Jojo's Venture

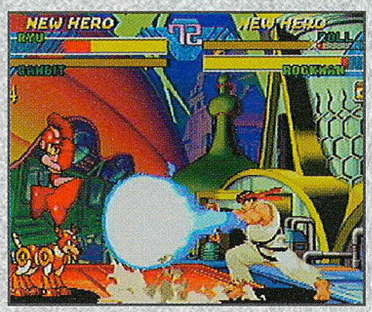
CAPCOM Ne cherchez pas plus loin, Jojo's Venture est l'un des plus mauvais jeux de Capcom et de la console. Les graphismes sont affreux et ridicules, les persos sont peu charismatiques, sauf pour deux ou trois d'entre eux. L'animation est très moyenne et la maniabilité ne casse pas des briques. Seules les furies sont quelque peu sympathiques et tempèrent la déception provoquée par les coups spéciaux, que dis-je, par l'ensemble du jeu. Une véritable catastrophe qui ne dépare pas aux côtés de Mortal Kombat Gold.

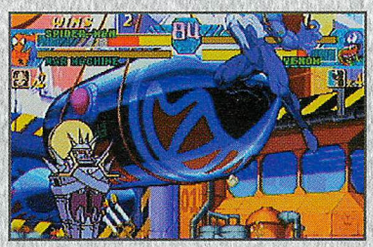
Note : 0,5/5

Marvel Vs Capcom

CAPCOM Avec ses 15 personnages jouables et ses nombreux combattants non-jouables, mais qui vous filent un coup de main en cours de partie, MvsC fût un jeu intéressant ; mais avec la sortie du second volet, le jeu ne vaut plus rien car ce deuxième opus, justement, sortira en Europe d'ici quelques mois. L'animation est rapide et fluide grâce au mode 60 Hz, les graphismes sont colorés à outrance, mais la maniabilité est un peu juste, sans être toutefois catastrophique. Très bourrin, le jeu ne propose pourtant pas assez de variété dans les combattants (doublons habituels tels que Ken, Ryu, Akuma, etc...) et se révèle lassant à la longue, d'autant plus que MvsC 2 est beaucoup plus riche, varié et intéressant. D'ici quelque temps, MvsC deviendra rapidement obsolète.

Note : 3/5



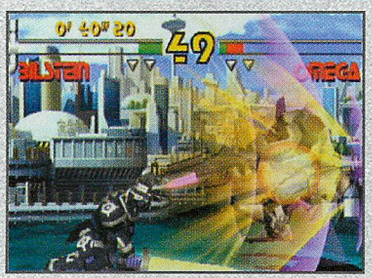


Marvel Vs Capcom 2

CAPCOM 56 persos jouables, c'est du jamais vu ! Certes, certains n'ont aucun intérêt (Amingo, Kobun, Dan entre autres), mais la plupart sont charismatiques et surtout connus ! En effet, seuls Cable, Ruby Heart, Marrow, Tron, Amingo, Son-Son font leur première apparition dans un jeu de combat. Les attaques spéciales à trois sont grandioses et l'animation ne ralentit jamais. On dénote bien un léger problème de son, mais ce n'est pas très grave. Bien que très bourrin par nature, le jeu gagne en finesse grâce à la possibilité d'appeler l'un de ses deux alliés à n'importe quel moment, soit pour prendre la place, soit pour filer un coup de main soudain et bienvenu. Certes, il y a peu de modes de jeu, mais on se console grâce à la maniabilité quasi idéale. En résumé, ce titre est l'un des meilleurs jeux de combat de la console.

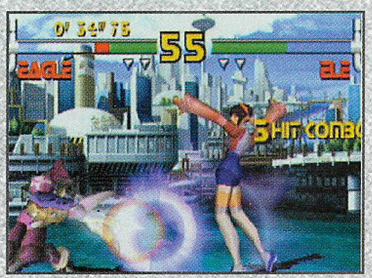
Note : 4,5/5

Star Gladiator 2



CAPCOM Star Gladiator 2 est actuellement disponible en version US (le titre a été renommé pour l'occasion en Plasma Sword), mais il est clair que le soft a beaucoup trop vieilli. Bien qu'en 3D et proposant une maniabilité digne des meilleurs jeux en 2D, on regrette que la moitié des 22 combattants ne soit en fait qu'une infâme copie des 11 guerriers de base. En effet, il n'y a que l'apparence et la représentation graphique des coups spéciaux qui changent. Les graphismes sont un peu décatis, mais restent corrects, tout comme l'animation et la jouabilité. En revanche, la décomposition des mouvements est très faible. Disponible prochainement en européen, Plasma Sword est beaucoup moins intéressant que SoulCalibur. Un bon jeu qui est devenu très moyen.

Note : 2/5



DOSSIER

Kikaioh

CAPCOM Renommé Tech Romancer en Europe (test le mois prochain), Kikaioh est un jeu de combat 3D mettant en scène des robots géants comme dans Virtual On, mais la maniabilité reste «Capcomienne», ce qui en fait un jeu accessible à tous. Titre sans grande originalité, mais fun à jouer, Kikaioh ne battra certes pas des records de vente, mais avec sa dizaine de combattants (huit au départ) et son ambiance sympathique, Kikaioh comblera tous ceux qui ont rêvé un jour de pouvoir incarner un Goldorak ou une Eva dans un jeu de baston simple à manier. Il faut néanmoins noter que techniquement, le jeu est en deçà des récentes productions de Capcom. Plus d'info le mois prochain, mais sachez d'ores et déjà que Kikaioh est un petit jeu bien sympa.

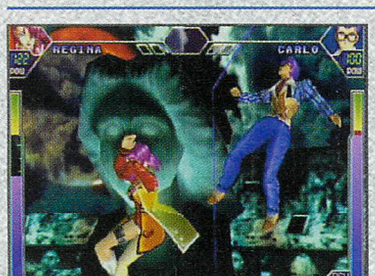
Note : 3/5

Power Stone

CAPCOM Soyons clairs, Power Stone est moins intéressant que sa suite, mais il n'est pas si dépassé pour autant car il conviendra à tous ceux ne disposant pas d'une énorme télé nécessaire pour le mode 4 joueurs de Power Stone 2. Le principe de Power Stone est novateur, mais le faible nombre de combattants (11) et de modes de jeu vraiment intéressants limitent grandement l'intérêt du titre. A sa décharge, il faut bien avouer que le jeu est très simple à comprendre et que les parties sont très fun, mais il faudra impérativement jouer à 2 à partir d'un certain temps sous peine de lassitude. Malgré le fait que Power Stone fût l'un des premiers jeux européens de la console, il demeure encore très amusant et franchement intéressant. Attention, Power Stone 2 étant testé ce mois-ci, il ne figure pas dans ce dossier.

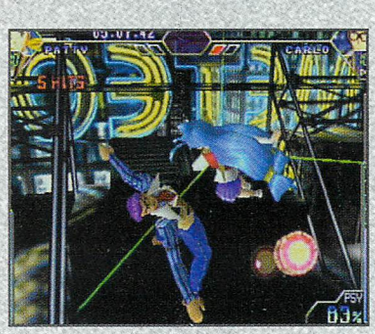
Note : 3,5/5

Psychic Force 20 12



TAITO Seul jeu de combat de Taito disponible sur Dreamcast, PF 2012 est un jeu moyen, mais qui ne peut être taxé de daube. Pourquoi ? Son concept, tout d'abord. Vous vous déplacez dans un espace délimité par un cube, mais vous pouvez vous mouvoir dans les airs. Grâce à vos abilités psychiques, vous pouvez envoyer des boules de feu à distance. Malheureusement, trop peu de combattants sont disponibles (10, plus quelques-uns cachés) et l'animation n'est pas un modèle du genre car un peu trop lente. De plus, la difficulté est mal gérée et il est beaucoup trop simple d'arriver au boss, Wong. Ajoutez à cela une victoire quasi définitive si vous parvenez à acculer votre adversaire dans un coin de l'écran et vous obtiendrez un jeu moyen mais qui, en occase, pourra peut-être trouver preneur, d'autant plus que son ambiance «manga» possède un certain charisme.

Note : 2/5



King Of Fighters' 99 Dream Match

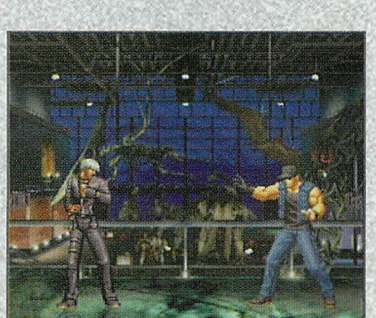
SNK Le premier jeu de SNK sur Dreamcast ne pouvait être qu'un KOF ! La célèbre série de jeux de combats opposant des équipes de 3 constitués des personnalités des jeux de SNK. Ce Dream Match n'est en fait que la version 128 bits de KOF 98 et ce n'est guère fameux. Ce n'est pas que le jeu soit mauvais, mais la version PlayStation est meilleure car elle propose une meilleure animation et une jouabilité davantage digne de ce monument des jeux de baston 2D. Très technique (comme tous les KOF), ce titre propose 38 combattants de base ainsi que Geese Howard, disponible en terminant KOF R2 sur Neo-Geo Pocket. Malheureusement, les graphismes sont tout juste passables et le pire, c'est que ce KOF est inférieur techniquement à Street Fighter Zero 3. Il vaut mieux jouer au KOF Evolution.

Note : 2,5/5

King Of Fighters' 99 Evolution

SNK Cette fois, c'est au véritable KOF 99 à qui nous avons affaire et l'on sent tout de suite la différence ! Il y a certes moins de combattants (33), mais de nouveaux persos ont fait leur apparition. Avouns que K, Jhun et Xiangfei, entre autres, sont très agréables à manipuler. Et puis, on ne regrettera pas la disparition de combattants tels que Goro Daimon ! Le principe des strikers est superbe ! Il consiste à appeler durant quelques instants l'un de vos alliés et celui-ci vous prêtera main forte à sa façon. En terminant le jeu, vous obtenez des points. En atteignant un certain nombre de ces points, vous pouvez acheter des strikers supplémentaires. Ici, les décors sont de toute beauté et on dénote un effet 3D fort sympathique. Technique comme à son habitude, ce KOF nouveau est un très grand jeu et la maniabilité est convaincante. De plus, l'animation ne présente absolument aucun problème. Avec des furies qui tiennent toujours la forme, KOF'99 Evolution est une véritable bombe et l'un des meilleurs jeux de baston 2D de la Dreamcast. Comme le dit notre cher Neo Alex : «SNK is back !» et c'est tant mieux.

Note : 4/5



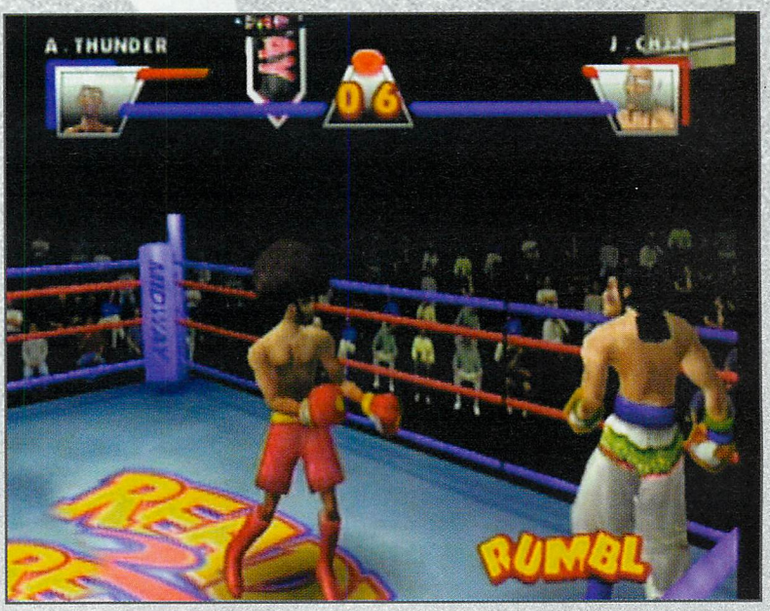
DOSSIER

Ready 2 Rumble

MIDWAY

Heureusement que Midway sait faire autre chose que du Mortal Kombat ! Certains d'entre vous pourront trouver étrange la présence de R2R dans ce dossier alors que des titres comme Giant Gram n'y figurent pas, mais il faut savoir que malgré son petit côté arcade, Giant Gram reste avant tout une simulation de catch alors que l'aspect «déconne» est omniprésent dans R2R et, de ce fait, le soft ressemble plus à un jeu de combat axé sur ce noble art qu'est la boxe plutôt qu'à une simulation pointue. Mais trêve de bavardages et penchons-nous sur le problème actuel. Incontestablement, R2R est une réussite technique et ludique. Les graphismes sont simples mais réussis, les 17 combattants sont tous plaisants et l'on peut choisir de se la jouer fine ou de partir dans le trip gros bourrin. Le mode Championnat est de loin le plus intéressant car il vous permet d'entraîner votre boxeur comme vous le désirez. Avec une animation parfaite et une maniabilité aisée à contrôler (sauf pour placer les esquives, ce qui vous prendra un peu de temps), R2R est fun, long et difficile comme il le faut. Une réussite incontournable et un soft qui doit faire partie de votre ludothèque.

Note : 4/5



Mortal Kombat Gold

MIDWAY

Bon, ça ne va pas être compliqué. Au même titre que Jojo's Venture, MK Gold est une véritable daube cosmique. Je crois même qu'il est pire. Graphismes n'ayant pas évolué d'un poil, animation catastrophique et digne d'une génisse mettant bas, jouabilité cahotique, voire inexistante et intérêt minable. C'est très bien de proposer 20 personnages jouables dès le départ, mais ils sont tous aussi inintéressants les uns que les autres. Le plus pitoyable consiste en l'aspect gore du jeu. Certes, le sang (rouge, heureusement) gicle à grosses gouttes, mais c'est textuellement véridique ! On dirait des gouttes de pluie dignes de figurer dans une BD de bas niveau. Le jeu de combat le plus pourri de la console avec celui de Capcom.

Note : 0,5/5

Les Comparatifs

Street Fighter Zero 3 vs Street Fighter 3 W Impact

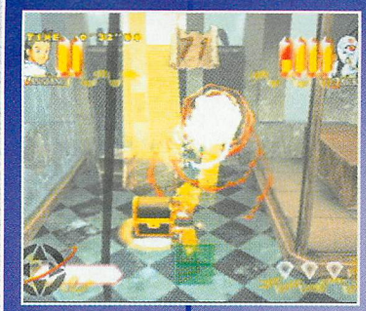
C'est très simple. Le Zero 3 comprend plus de persos, est plus varié, plus long et propose une animation et une jouabilité identiques, voire supérieures à celles du Second Impact. Ce dernier nous propose de plus beaux graphismes et de nouveaux combattants. Le choix est aisé : Street Fighter Zero 3 l'emporte largement, d'autant plus qu'il se révèle aussi technique que le Second Impact. Maintenant, il se peut que le Street Fighter 3 Third Strike mette tout le monde d'accord, tant il s'annonce prometteur.

CAPCOM

VAINQUEUR: Street Fighter Zero 3

CAPCOM

Power Stone vs Power Stone 2



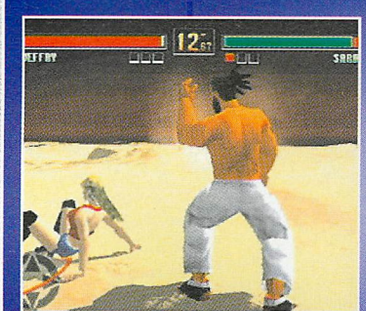
Nous sommes tous d'accord, Power Stone 2 est plus riche que le premier. Néanmoins, l'obligation de posséder une immense télé pour pouvoir jouer à quatre confortablement et les nombreux modes de jeu écrits en japonais ne font pas de ce second opus un hit absolu. La version européenne devrait normalement être mieux notée car elle permettra enfin de comprendre le jeu dans son intégralité sans traduire un mot toutes les 2 secondes. Pourtant, grâce à ses quatres persos supplémentaires, ses arènes de combat sur plusieurs niveaux, son mode multijoueur et ses nombreuses surprises, Power Stone 2 l'emporte sur son aîné, mais la différence n'est pas aussi grande que l'on l'imagine.

CAPCOM

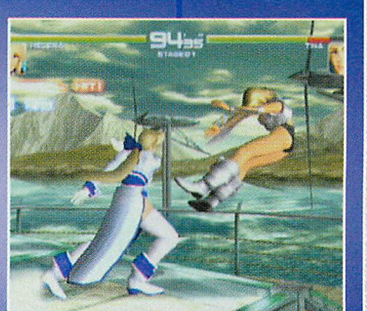
VAINQUEUR: Power Stone 2

CAPCOM

Virtua Fighter 3 Team Battle vs Dead or Alive 2



C'est sans surprise que le jeu de Tecmo remporte ce match avec aisance. Bien que le nombre de persos soit sensiblement le même, DOA 2 s'impose grâce à ses graphismes somptueux, sa maniabilité autorisant toutes sortes de stratégies, son animation absolument sans faille et ses combattantes pleines de charme. De plus, il possède davantage de modes de jeu et le mode Tag Battle est vraiment excellent et surpasse le mode Team Battle de VF3. Le roi est mort, vive le roi !



SEGA

VAINQUEUR: Dead or Alive 2

TECMO

SoulCalibur vs Star Gladiator 2

Eh oui, les combattants de SG2 (et non pas SG-1, on n'est pas dans Stargate ici !) se battent à l'aide d'armes et non à mains nues. Néanmoins, soyons sérieux deux secondes : le hit de Namco explose celui de Capcom dans tous les sens. Graphismes, animation, musique, jouabilité, durée de vie, intérêt des personnages et du soft en lui-même, SoulCalibur sort vainqueur du duel sur tous les plans et ne laisse strictement rien au jeu de Capcom. C'est donc une victoire écrasante pour Namco.

namco CAPCOM

VAINQUEUR: SoulCalibur (quelle surprise !)

Marvel vs Capcom vs Marvel vs Capcom 2

Le seul avantage que possède le premier volet actuellement est qu'il est le seul des deux disponible en version européenne. Pourtant, dès que Marvel vs Capcom 2 sera dispo en Europe, le premier volet tombera dans l'oubli. Je sais, c'est sévère, mais que peuvent faire 15 persos jouables contre les 56 du second opus ? De plus, les décors sont plus fins et l'animation encore plus rapide. Quant à la jouabilité, elle ne pose absolument aucun problème. Les furies sont plus impressionnantes dans cette suite et la possibilité de déclencher celles de tous vos combattants simultanément règle la question immédiatement. C'est un K.O. sans appel et j'encourage tous les amoureux de la 2D à se procurer au plus vite MvsC 2.

CAPCOM CAPCOM

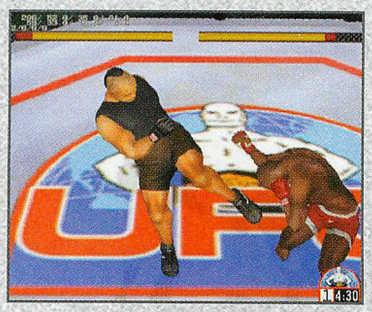
VAINQUEUR: Marvel vs Capcom 2

King of Fighters'99 Dream Match vs King of Fighters'99 Evolution

Si vous aimiez jouer avec Vice, Mature, Daimon ou Rugal, il vous faudra vous procurer le Dream Match. De même si vous préfériez choisir entre les modes Extra ou Advanced pour choisir vos furies. Pour tous ceux qui n'ont guère de préférences, c'est vers l'Evolution qu'il faudra se tourner. En règle générale, l'Evolution utilise davantage les capacités de la machine et est mieux réalisé que le Dream Match. De toute façon, un fana des KOF se procurera toujours la dernière version. Le KOF'99 Evolution remporte donc ce match sur le plan technique, mais le Dream Match présente toujours quelque intérêt au niveau ludique.

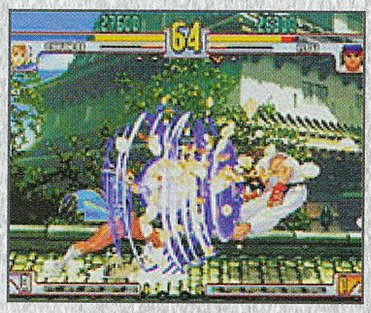
SNK SNK

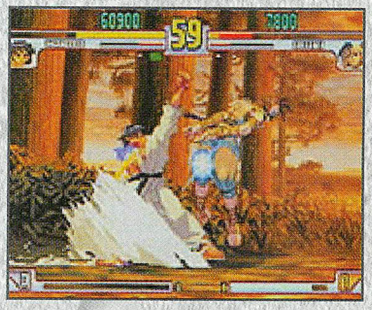
VAINQUEUR: KOF' 99 Evolution (au niveau technique)
(match nul grâce aux nouveaux personnages)



Et Après ?

Le futur nous réserve encore bien des surprises. Les prochains jeux de combat de la machine seront les suivants : UFC, qui devrait être une véritable révélation dans un style particulier ; Street Fighter 3 Third Strike, normalement beaucoup plus intéressant que son prédécesseur ; la suite de SoulCalibur qui, bien que Namco ne l'ait pas annoncée officiellement, est en cours de préparation d'après les rumeurs des magazines japonais ; Fighting Vipers 2 dont nous n'avons malheureusement plus de nouvelles pour l'instant et enfin le très attendu SNK vs Capcom qui, malgré un très faible nombre de combattants (16), devrait être une véritable révolution dans le domaine du combat tactique lorsqu'il sortira en août en arcade et sur Dreamcast. Pour conclure, n'oublions pas que Sega nous prépare également un Virtua Fighter 4. La Dreamcast n'a donc pas fini de nous surprendre et prouve ainsi qu'elle ne connaîtra pas la même destinée que la Saturn. Connaissant la qualité des jeux Play 2 actuels, les Segamaniacs n'ont aucun souci à se faire. Vive la Dreamcast !





Classement

2D

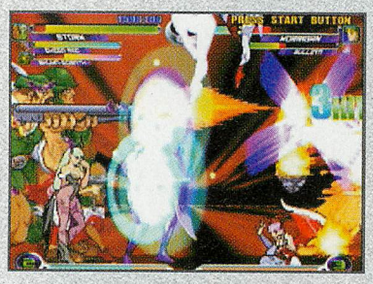
1 : Marvel vs Capcom 2 : New Age of Heroes
2 : Street Fighter Zero 3
3 : King of Fighters'99 : Evolution
4 : Marvel vs Capcom
5 : Street Fighter 3 W Impact

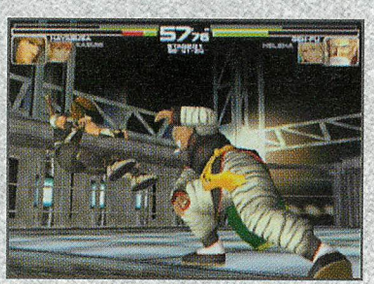
3D

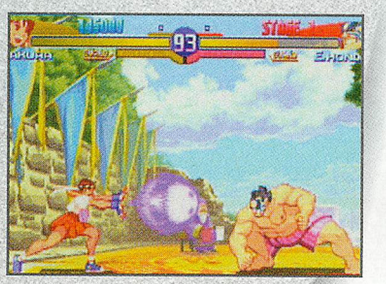
1 : SoulCalibur
2 : Dead or Alive 2
3 : Ready 2 Rumble
4 : Power Stone 2
5 : Power Stone

Tous genres confondus

1 : SoulCalibur
2 : Dead or Alive 2
3 : Marvel vs Capcom 2
4 : Ready 2 Rumble
5 : Street Fighter Alpha 3 / KOF'99 Evolution



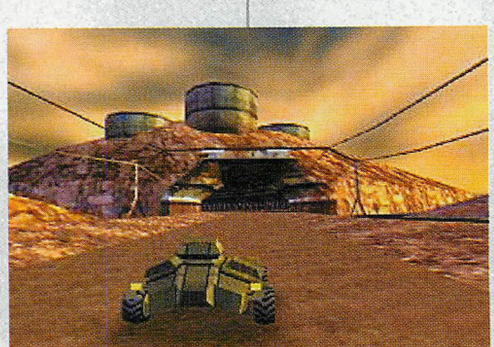


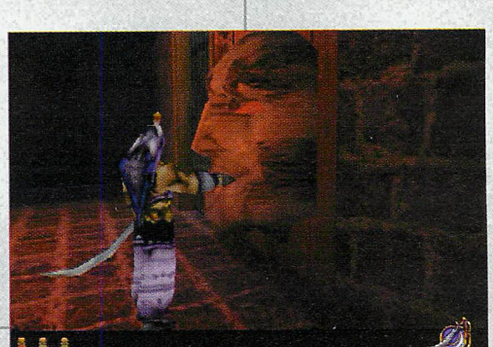


JEUX PREVUS

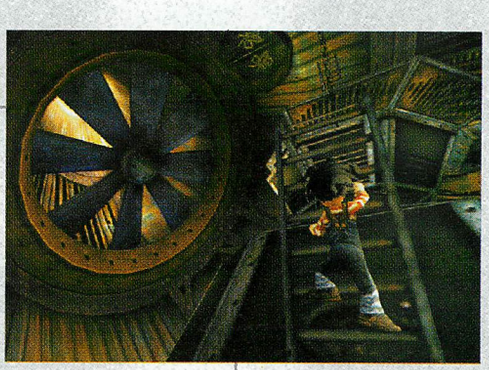
TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Anachronox	Ion Storm	NC
Black and White	Lionhead	NC
Dead or Alive 2	Acclaim	mai 2000
European Super League	Virgin	aoû 2000
Arcatera	Westka Entertainment	courant 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	mai 2000
Furballs	Bizarre Creations	mai 2000
GTA 2	Take 2	juin 2000
Hidden and Dangerous	Take 2	courant 2000
Heroes of Might and Magic 3	Ubi Soft	sept. 2000
MS-R	Bizarre Creations	mai 2000
NHL 2K	Sega	NC
Nightmare Creatures 2	Kalisto	juin 2000
Zombie Revenge	Sega	juin 2000
Plasma Sword	Virgin	juin 2000
Legend of Blade Masters	Ronin Entertainment	été 2000
Roadsters	Titus	NC
Silver	Infogrames	NC
Star Wars Racer	Ubi Soft	juil. 2000
Street Fighter 3	Virgin	juin 2000
UFC	Crave Entertainment	automne 2000
Tech Romancer	Virgin	juin 2000
Tony Hawk's Pro Skater	Crave Entertainment	mai 2000
MagForce Racing	Crave Entertainment	juil. 2000
WWS Euro 2000	Sega	juin 2000

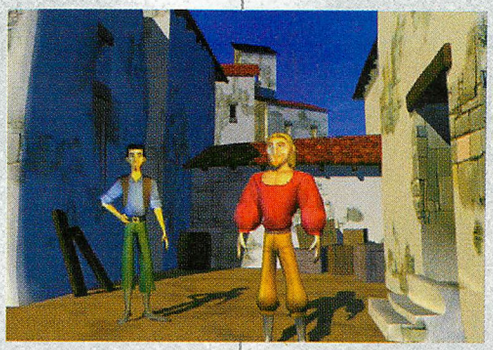
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
GTA 2	Take 2	mai 2000
Toy Story 2	Activision	mai 2000
Dragon's Blood	Crave Entertainment	mai 2000
Gauntlet Legends	Midway	mai 2000
D2	Sega	courant 2000
Tony Hawk Skateboarding	Crave Entertainment	mai 2000
Sega GT	Sega	oct. 2000
Baldur's Gate	Sega	courant 2000
Alien Resurrection	Fox Interactive	courant 2000
Super Magnetic Neo	Crave Entertainment	courant 2000
Alone in the Dark 4	Infogrames	fin 2000
Pharaoh	Impressions	courant 2000
Caesar's Palace 2000	Interplay	mai 2000
Rainbow Six	Majesco	juin 2000
Dark Angel	Metro 3D	juin 2000
NFL Quarterback club 2001	Midway	été 2000





TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Super Soccer Euro 2000	Imagineer	juin 2000
Armada	Metropolis Digital	courant 2000
Burning Rangers 2	Sega/Sonic Team	courant 2000
Chakan's Revenge	Sega	NC
SNK vs Capcom	Capcom/SNK	août 2000
Daytona Usa 2	Sega	courant 2000
Ecco The Dolphin	Sega	courant 2000
Fighting Vipers 2	Sega	NC
Guilty Gear X	Arc System	NC
Major League Soccer	Konami	sept. 2000
Phantasy Star Online	Sega	fin 2000
Virtua Tennis	Sega	fin 2000
Super Producer	Hudson Soft	courant 2000
Columns 2	Sega	courant 2000
Dynamite Baseball	Sega Sports	NC
Innocent Tears	Global Entertainment	mai 2000
Golf Shiyouyou Special Disk	Bottom Up	mai 2000
Dee Dee Planet	Sega	mai 2000
Sakura Wars 1	Sega	mai 2000
Memories Off	Kid	juin 2000
Marionette Company 2	Microcabin	mai 2000
Jet Set Radio	Sega	courant 2000
Super Hero Avengers	Banpresto	courant 2000
Life Game	Takara	juin 2000
Monster Breed	Nec	été 2000
Let's make a derby horse	Sega	été 2000
Macross	NC	courant 2000
Brave Knight	Panther Software	courant 2000
Grandia 2	Game Arts	courant 2000
Dark Eyes	Nextech	NC
Super Robot Wars Alpha	Banpresto	NC
Super Runabout	Climax	mai 2000
Ring : Legend of Nibelungen	NC	mai 2000
Net Golf	Sega	courant 2000
Zusar Vasar	Real Vision	juil-00
Baldur's Gate	Sega	NC
Iris Angel	Japan Corporation	NC
Top of the Racing	Fujicom	courant 2000
Rune Caster	NC	juin 2000
M-SR	Sega	courant 2000
Bikkuriman 2000	Sega	mai 2000
Mr Driller	Namco	juin 2000
Virtua Athlet 2K	NC	juin 2000





WORK IN PROGRESS

WorldWide Soccer 2000 Euro Edition

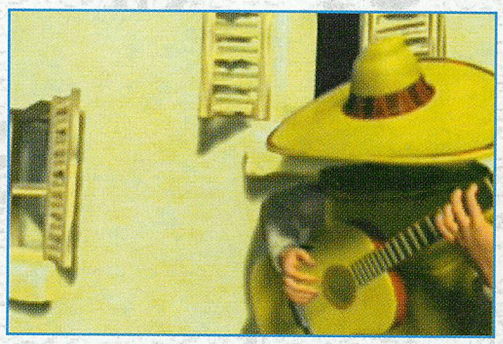
Non, la Dreamcast n'a toujours pas hérité un bon jeu de foot. Ce WorldWide Soccer est une version certes améliorée de WWS 2000, mais elle n'égale toujours pas le fun des versions Saturn (Victory Goal en V.O.). Alors, si les améliorations s'accumulent au fur et à mesure, on n'a guère encore franchi le pas. WWS 2000 Euro Edition : chronique d'une déception annoncée...

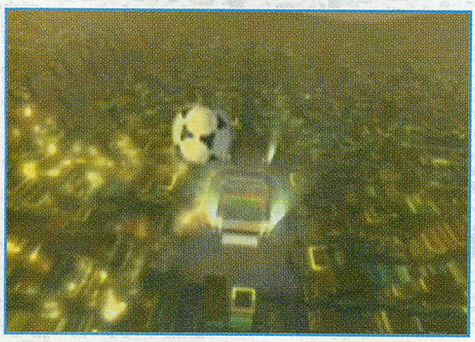
Une affiche de légende pour les parisiens nostalgiques.

Les corners s'effectuent à la manière d'UEFA Striker.

Développeur : Silicon Dreams
Editeur : Sega
Genre : football
Sortie prévue : juin 2000

Après leur désastreux WorldWide Soccer 2000, les développeurs de Silicon Graphics, bien connus des joueurs Saturn pour leur fameuse saga Victory Goal (WorldWide Soccer en européen), tentent de faire amende honorable en réalisant une suite nommée WorldWide Soccer 2000 Euro Edition. Pourquoi Euro Edition ? Parce qu'à l'instar d'Electronic Arts et de son Euro 2000 sur PlayStation, ce nouveau WW est axé sur le prochain championnat d'Europe des nations co-organisé par la Belgique et la Hollande auquel nos champions du monde participeront. Plusieurs modes de jeu sont d'ores et déjà disponibles : match amical, entraînement, Euro 2000, coupe intercontinentale, championnats nationaux et championnat international. Le jeu comprendra les équipes de clubs de nombreux pays du monde (France, Italie, Brésil, Allemagne, Angleterre, etc...) et de multiples équipes internationales (une quarantaine au moins). Le mode de jeu Euro 2000 comprend les 4 groupes désignés par le tirage au sort effectué en fin d'année dernière et ne peut être modifié. Ainsi, si vous choisissez la France, vous devrez jouer en matches de poule contre le Danemark, la Hollande et la République Tchèque. Malheureusement, le style particulier du précédent épisode a été quelque peu conservé. Si les graphismes et l'animation ont été relativement retravaillés, la jouabilité n'est toujours pas au top et de nombreux bugs de comportement ou de gameplay sont encore présents. Ainsi, des buts-gags dûs à un pressing défensif inexistant, un gardien qui fait n'im-





ENFIN QUELQUE CHOSE DE VALABLE !

L'intro du jeu, en images de synthèse, est d'une grande qualité. On voit un jeune mexicain (pas mal pour un soft consacré au championnat d'Europe des nations !) effectuer des jonglages avant de tirer dans le ballon avec puissance. Cette balle traverse alors plusieurs pays européens (on reconnaît la tour Eiffel et les moulins hollandais) avant de survoler le stade de L'Ajax, l'Amsterdam Arena. La balle y finit alors sa course en plongeant vers le centre du terrain. Très belle et rythmée par une musique entraînante, l'intro est bien la seule chose vraiment intéressante dans ce titre.

porte quoi ou un jeu de passe absolument améliorable nous ont bien fait rire. Les scores fleuves s'enchaînent, mais les matches ressemblent autant à de véritables rencontres sportives que la Dreamcast à un auto-cuiseur. On demeure dans le n'importe quoi à tous les niveaux. Même si le jeu est supérieur à son prédécesseur (ce n'était pas trop dur) : il ne tient absolument pas le coup avec ISS Pro Evolution. Pour tout dire, il est équivalent à UEFA Striker. Si Sega tient absolument à réconcilier les fans de foot avec la Dreamcast, il va falloir se retrousser les manches et revoir entièrement la copie car ce WWS nouveau est une déception absolue. Et dire qu'il va devenir la meilleure simulation de foot de la bécane : c'est à pleurer !

Seba

PSG ! PSG ! PSG !

WORK IN PROGRESS

MagForce Racing

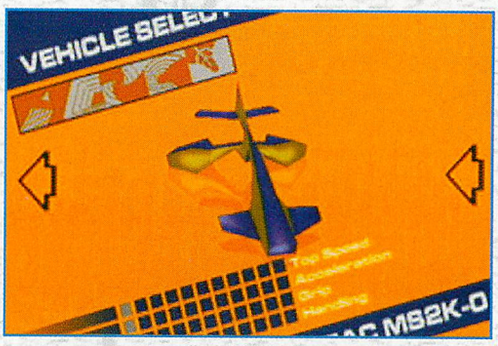
Alors que l'on s'acheminait vers une petite preview pépère, voici que Crave Entertainment nous bluffe en nous envoyant une démo jouable de son prochain jeu sur Dreamcast : MagForce Racing. Jeu de course futuriste, MagForce ne nous a pourtant pas vraiment convaincus. Explications.

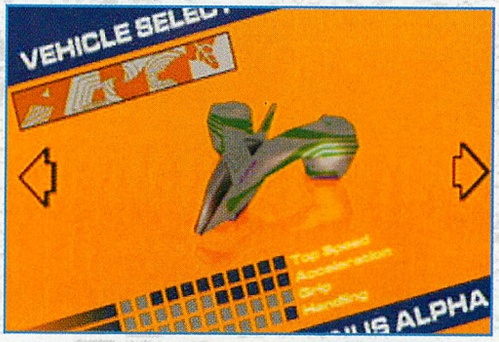
UN TUNNEL QUI RAPPELLE CELUI QUI EST DANS UN CIRCUIT DE STAR WARS RACER.

EN PASSANT SUR CES ZONES VERTES, VOUS AUGMENTEZ VOTRE VITESSE.

DÉVELOPPEUR : VCC-ENTERTAINMENT
EDITEUR : CRAVE ENTERTAINMENT
GENRE : COURSE FUTURISTE
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 2000 (DC)/DISPO (PC)

MagForce Racing est la version Dreamcast de Killer Loop. Maintenant, je suis sûr que vous savez en quoi va consister le jeu. Je vous laisse, Power Stone 2 m'attend.... ... ...Pardon ? Vous n'avez rien compris ? Ah, vous ne savez pas ce qu'est Killer Loop ? Pfffff, bon OK, j'arrive. MagForce Racing (ex-Killer Loop, donc) est un clone râté de WipEout. Râté ? Oui, râté. Je vous explique le principe : à bord d'un bolide futuriste, vous disputez des courses à grande vitesse sur des circuits assez techniques tout en ramassant des items vous attribuant des boosts, boucliers ou armes. Le but étant d'arriver premier à toutes les courses. Autant vous dire tout de suite que face à Star Wars Racer, le jeu fait limite pitié. Certes, les circuits bénéficient d'un tracé excellent, mais MagForce Racing ne possède aucune âme quand on le compare à WipEout. En effet, les protagonistes du jeu de Psygnosis étaient très accrocheurs et ne vous faisaient aucun cadeau. Dans MagForce Racing, si vous faites trop d'erreurs, vous n'avez aucune chance de rattraper les premiers et bien que vos opposants tentent souvent de vous barrer le passage, leur agressivité s'est révélée peu concluante. Il y a bien 9 circuits et l'on pourra manier 22 Tripods (le nom des véhicules du jeu) et utiliser en tout et pour tout 14 armes. Toutes ces bonnes choses n'étaient cependant pas incluses dans la version reçue. Arrivons maintenant au second problème de MagForce Racing : l'animation. Attention, je ne parle pas de la vitesse de jeu, tout à fait satisfaisante, mais de l'animation du vaisseau pendant les courses. On pourrait jurer que ce n'est pas votre bolide qui se déplace, mais que c'est en fait le décor qui bouge. Eh oui, le vaisseau ne se déforme en aucune





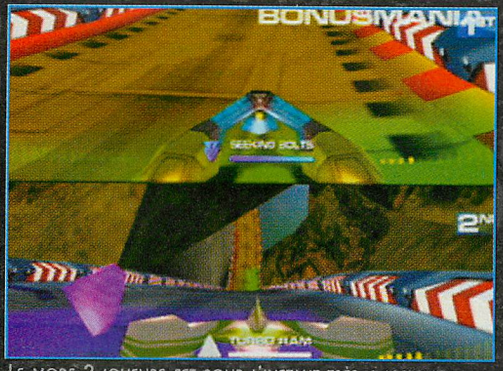
QUELQUES TRIPODS

Je vous présente quelques Tripods pour vous montrer à quel point leur look est ridicule, sauf pour 2-3 d'entre eux. Il y en avait 4 dispo dans la démo, mais celui que vous voyez sur toutes les photos était le meilleur d'entre eux.

façon durant la partie. Point intéressant, les aires d'accélération sont bien plus nombreuses que dans WipEout et il faudra toutes les utiliser pour remporter une course. Enfin, la maniabilité est plutôt bonne et la musique techno de circonstances. Pour l'instant, seuls 3 modes de jeu étaient présents : championnat, versus et Time Trial. Il n'en demeure pas moins que MagForce Racing nous a déçus et que Crave a tout intérêt à corriger le tir avant la sortie définitive prévue en juillet.

Seba

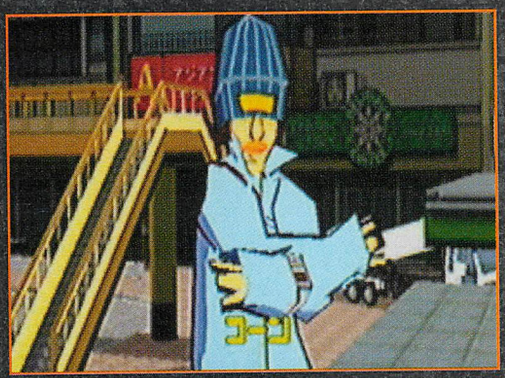
En voilà un que je ne vais pas louper !

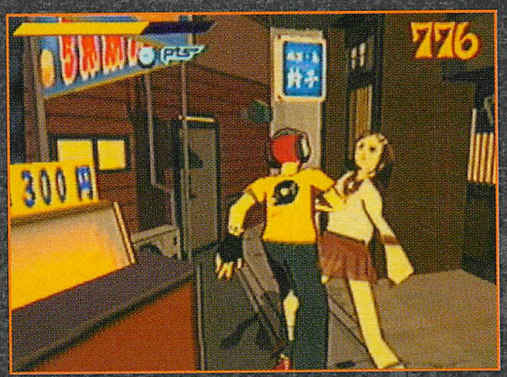


Le mode 2 joueurs est pour l'instant très classique.

EN ROUTE VERS LE FUTUR !

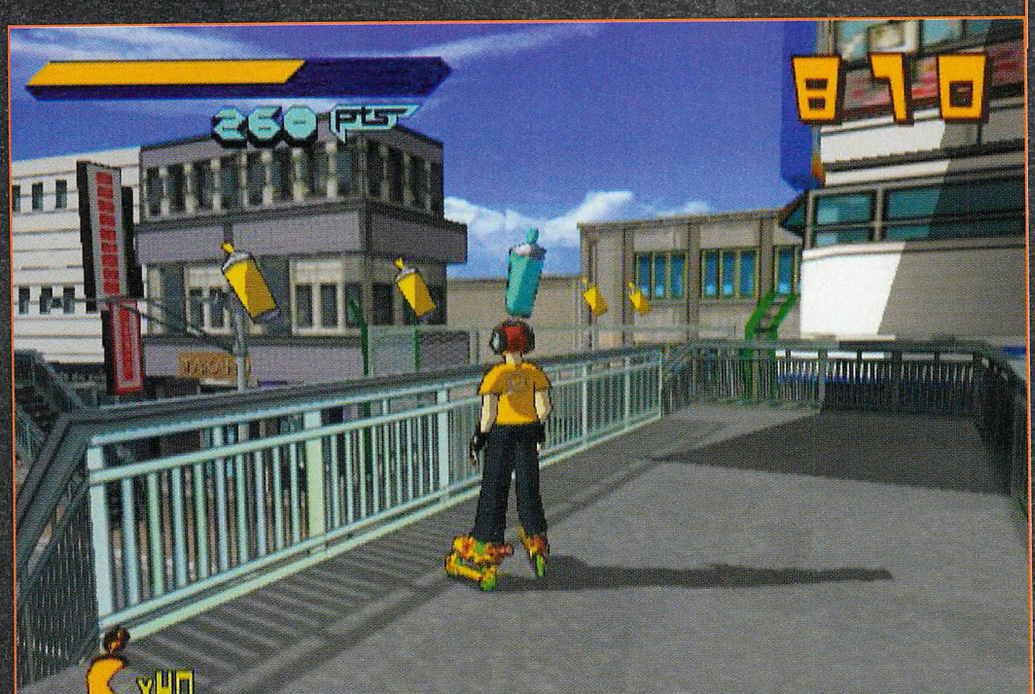
Les décors de MagForce Racing sont vraiment splendides, que ce soit dans leur conception ludique ou dans leur beauté graphique. Sur cette démo, nous pouvions concourir sur les tracés de Moscou, Mars, Hawaï, l'Himalaya et Osaka ; le style futuriste des circuits s'accordant parfaitement avec le jeu.





Jet Set Radio

En ce moment, on peut dire que la Dreamcast impressionne par la qualité de ses derniers jeux. Si la PlayStation 2 prépare sa revanche avec de superbes titres comme Gran Turismo 2000 ou Munch's Odyssey, la dernière bécane ne sera pas en reste avec des perles comme Grandia II et ce fameux Jet Set Radio. Gros plan sur un jeu complètement révolutionnaire.

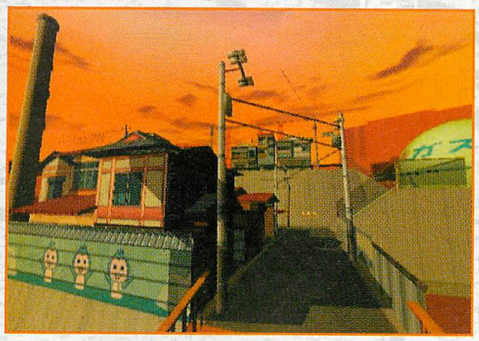


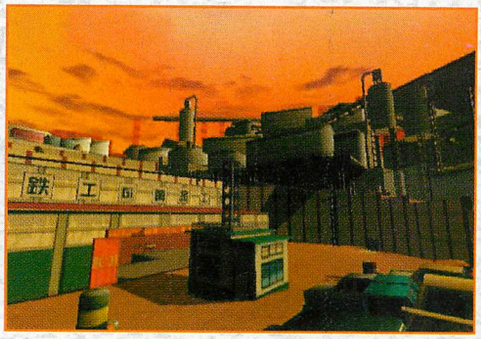
Les bombes de peinture disposées en grand nombre dans la ville ne serviront pas uniquement pour vos tags, elles vous permettront aussi de regagner de l'énergie.

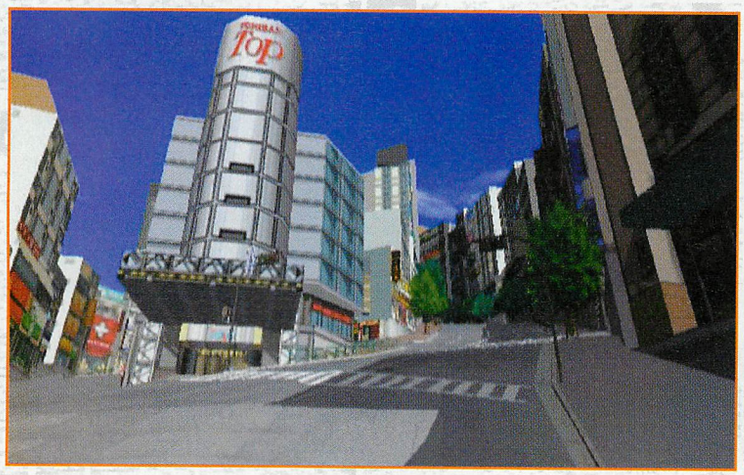
Gare à la police, où vous pourriez voir votre barre de vie chuter lamentablement.

Développeur : Sega Japon
Editeur : Sega
Genre : sport/action
Sortie prévue : 29 juin 2000 (Japon)

Je vous avoue que si la démo jouable de Tony Hawk's Pro Skater sur Dreamcast m'avait un peu laissé de glace, c'est loin d'être le cas de Jet Set Radio. Ce jeu est le dernier né des mega-hits des programmeurs de Sega Japon. Confié à une équipe de jeunes programmeurs (Kazuki Hosakawa, Masayoshi Kikuchi, Takayuki Kawagoe et Ryu Ueda), ce titre s'annonce novateur sur de nombreux points et s'inscrit parfaitement dans ce que l'on pourra appeler la deuxième génération de jeux Dreamcast. Pour le concept, les p'tits génies de chez Sega ont su mixer des éléments provenant de grands jeux comme Road Rash, Crazy Taxi ou Tony Hawk's Pro Skater. Ainsi, Jet Set Radio vous propose de contrôler un skater (au départ, vous ne disposerez que de deux persos) dans un Tokyo parfaitement modélisé en 3D pour des courses particulièrement ardues. En effet, vous devrez vous montrer plus rapides que les autres skater du coin en taguant un maximum de surface et en évitant les descentes de police. Au fil des parcours, vous serez confronté à des criminels assez dangereux comme un éleveur de dobermans, des robots tueurs sur patins ou un hélicoptère de combat. Pour les éviter, vous pourrez effectuer de nombreuses acrobaties, traverser la ville à toute allure. Dans le cas où vous seriez coincé par des flics, pensez à ménager votre barre de vie. Heureusement, vous trouverez de nombreuses bombes de peinture pour regagner de l'énergie. A ce propos, vous pourrez aussi réaliser des combos ravageurs. Eh oui, n'oublions pas que les tags et les combos vous permettront d'obtenir les précieux points nécessaires à l'obtention du titre de meilleur skater du tout Tokyo. La liberté dont vous disposerez tout au long de la partie vous rappellera immanquablement l'excellent Crazy Taxi. Vous pourrez



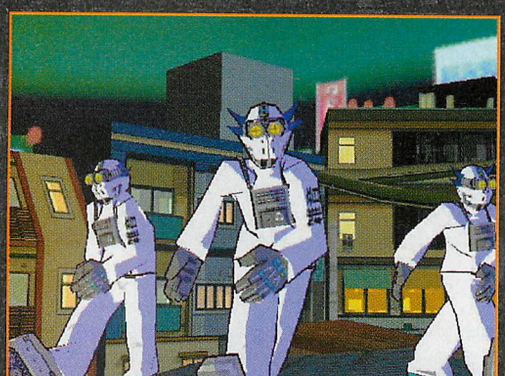




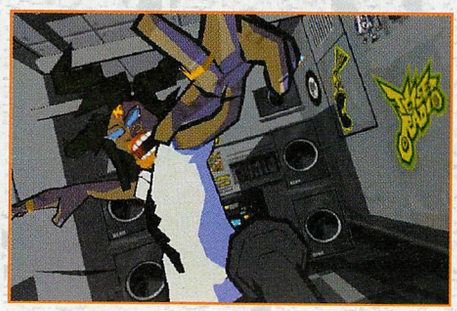
DANS LA CHALEUR DE LA VILLE

Les décors de Jet Set Radio, qui prennent place dans la bonne ville de Tokyo, sont d'une grande beauté et promettent une richesse en détails encore jamais vue sur console (même la PlayStation 2 est larguée !). Pour cela, les programmeurs (qui avaient d'ailleurs travaillé sur Panzer Dragoon II et Panzer Dragoon RPG) de Jet Set Radio ont mis à forte contribution la RAM vidéo incroyable de la dernière console de Sega, cette dernière étant supérieure à celle de la PlayStation.

EH OUI, VOUS POUVEZ GRINDER TOUT EN TAGUANT, QUEL TALENT !



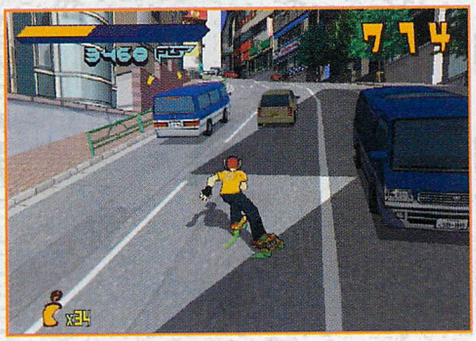
ET VOICI LES N-TANKS, DES ROBOTS PROGRAMMÉS POUR ÉLIMINER LES SKATERS.



MOI, C'EST DJ K !

Au départ, DJ K se contentera de vous informer par radio des déplacements de la police dans la ville. Par la suite, ce skater au look rasta deviendra jouable. L'occasion de découvrir ses étonnants talents de skater. Si avec lui vous n'êtes pas capable de finir un parcours à vitesse grand V, c'est que vous êtes une quiquiche (mais non Seba, je ne parle pas de toi !). Et qui sait, si vous finissez le jeu avec lui, vous aurez peut-être droit à un bon morceau de rap !

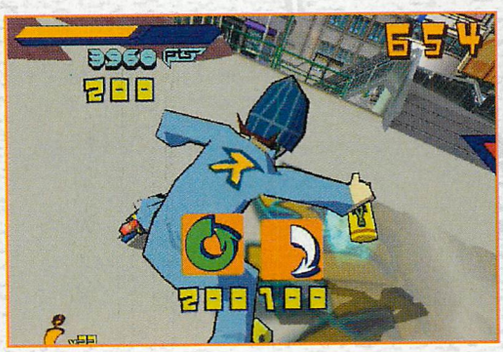
WORK IN PROGRESS



MATEZ-MOI CES REFLETS, C'EST VRAIMENT MAGNIFIQUE !

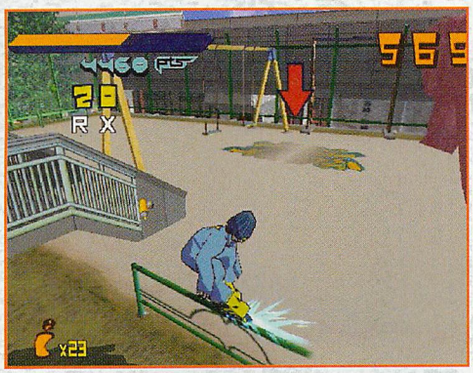
CRAZY SKATER

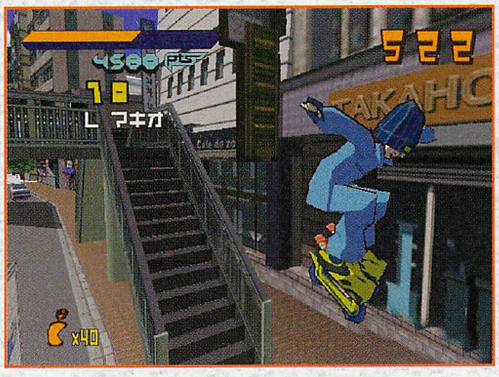
Quand on regarde Jet Set Radio de plus près, on se rend compte que les similitudes avec Crazy Taxi sont nombreuses. Tous les deux sont très rapides et prennent place au coeur d'une grande métropole ou la circulation plutôt dense rend les parcours extrêmement difficiles. Si l'adaptation de Crazy Taxi sur Dreamcast était remarquable, elle n'en était pas moins bourrée de petits bugs d'affichage. Avec Jet Set Radio, c'est tout le contraire. Pas de clipping, pas de bug. Kawagoe Takayuki et son équipe ont mis au point un moteur 3D complètement révolutionnaire capable d'afficher un grand nombre d'éléments sans aucun ralentissement. même sauter de toit en toit ou pénétrer à l'intérieur de certains bâtiments. Si le concept de Jet Set Radio est déjà très alléchant, c'est surtout son aspect technique qui force le respect. Doté d'un design particulièrement original, cette petite bombe dispose de graphismes hallucinants (il est encore plus beau que Soul Calibur) très typés manga. Les programmeurs ont



FAUT QU'ÇA TAGUE !

Le but principal du jeu étant de devenir le meilleur skater de la ville, il faut pour cela laisser son empreinte sur les murs des différents quartiers qui la composent. Pour cela, votre personnage disposera de bombes de peinture. Les endroits à taguer seront indiqués par des flèches de couleur verte. Attention, chaque tag vous demandera une manipulation précise à effectuer à l'aide du stick analogique. A vous de prouver que vous avez l'âme d'un peintre. Pour compliquer les choses, vous serez en compétition directe avec plusieurs autres skaters. Seul le plus rapide pourra laisser ses couleurs sur les murs de la cité.





TOUT EST DANS LE STYLE !

Avec un jeu comme Jet Set Radio, il fallait s'attendre à pouvoir effectuer un grand nombre de figures acrobatiques (ou tricks). Sans atteindre le niveau de celles d'un Tony Hawk's Pro Skater, elles sont superbes et apportent un fun incroyable au jeu. Croyez-moi, vous allez en éprouver des sensations ! Vous pourrez d'ailleurs comme dans le titre de Treyarch réaliser de magnifiques slides et grinds sur un grand nombre de surfaces (j'en connais qui vont se régaler !). Vos étonnantes capacités de skater vous permettront même d'atteindre les toits de différentes maisons pour une incroyable succession de bonds.

LES PARCOURS DE NUIT SONT D'UNE GRANDE DIFFICULTÉ.

utilisé le Modifier Volume pour obtenir une gestion hyper-réaliste des ombres dans le jeu. Les décors ont beau être immenses, ils n'en sont pas moins superbes. L'animation, elle, reste parfaitement fluide malgré la présence à certains moments de plus d'une dizaine d'éléments en mouvement à l'écran. On est bien loin du clipping sauvage de Crazy Taxi ! La durée de vie de Jet Set Radio dépendra avant tout de la richesse des différents modes de jeu. Parmi ceux-ci, on trouve un mode Story (courses + affrontements avec des boss), un mode Time Attack et un mode Race Attack. Pour l'instant, Sega n'a semble-t-il pas prévu de mode multijoueur ou en réseau pour profiter pleinement de cette étonnante impression de liberté. J'espère vous avoir convaincu d'attendre impatiemment la sortie de Jet Set Radio car ce titre risque fort de prouver une fois pour toutes les incroyables capacités de la Dreamcast. Ce n'est pas pour rien s'il a été la vedette principale du dernier Tokyo Game Show. Dommage que sa sortie soit repoussée à cet été au Japon ! Pas de soucis, il sera de toute façon l'une des principales attractions de l'E3. Rendez-vous donc le mois prochain pour des nouvelles fraîches de ce hit en puissance.

Neo Alex

CERTAINS PERSONNAGES NE VOUS FERONT PAS DE CADEAU.

WORK IN PROGRESS

zombie revenge

Après plus de 4 mois d'existence en version japonaise, Zombie Revenge, le fantastique beat-them-all de Sega, arrive en version européenne au mois de juin. Avant de vous préparer un test aux petits oignons, voici un Work in Progress pour vous faire patienter. Malheureusement, cette version n'égale pas la japonaise... Pourquoi tant de haine ?

PLUS LA MIRE TEND VERS LE ROUGE, PLUS VOUS FEREZ DE DÉGÂTS.

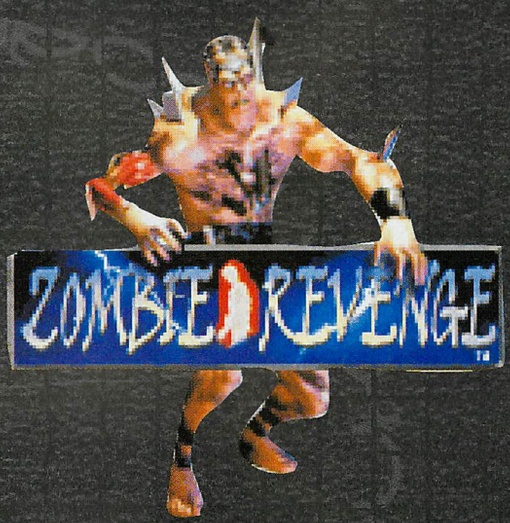
CE N'EST PAS AVEC CETTE POSTURE QUE LE P'TIT BIEZOM D'EN FACE VA ÊTRE TROUBLÉ !

HEUREUSEMENT QUE LES ZOMBIES ARMÉS SONT LONGS À LA DÉTENTE, SINON JE NE FERAI PAS DE VIEUX OS.

DÉVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : BEAT-THEM-ALL
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2000

Au final, il y a peu de différences entre les deux versions de Zombie Revenge au niveau des options. On retrouve donc les modes Arcade, Original, VS Boss, Fighting, Training et Options. On note avec plaisir la présence d'un mode Network qui vous emmène sur la page web consacrée à Zombie Revenge et sur laquelle on peut accéder au BBS, lire les multiples questions et réponses sur le jeu, admirer une galerie de photos et enfin bénéficier d'une section téléchargement. Cette dernière est toujours en construction, aussi elle ne sert à rien pour l'instant. Apparemment, selon votre modèle de téléviseur, le jeu choisira automatiquement entre le 50Hz et le 60Hz et il n'est pas possible de choisir soi-même la fréquence. De même, si en cours de jeu vous voulez recommencer depuis le départ, il vous faudra éteindre la console car

Une fois que vous avez nettoyé le secteur, une flèche vous indique l'endroit où vous devez aller.



Une allée bien mal fréquentée...

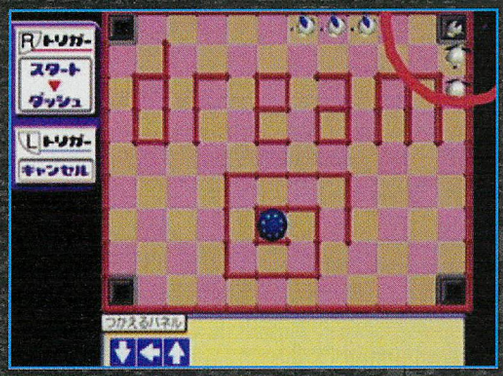
le bouton Start ne sert qu'à mettre la pause. Bon sang, j'oubliais de vous parler du style de jeu ! Réparons donc cette erreur immédiatement. Dans ce beat-them-all, vous parcourez une ville américaine infestée de zombies (bonjour, Resident Evil !) et vous devez la débarrasser de tous ces morbacs purulents revenus d'outre-tombe. Mais la question demeure : d'où viennent-ils ? Pourquoi sont-ils là ? Qui est Zed ? Autant de questions qui trouveront réponse le mois prochain. Sachez juste qu'il n'y a pas de persos supplémentaires et que l'on retrouve les 3 protagonistes de la version japonaise : Stick (le blond), Linda (la jolie poupée) et Busujima (le japonais américain mystique). Sachant que les continues infinis ont disparu, la durée de vie a augmenté, mais 2 énormes défauts viennent tempérer mon enthousiasme. Tout d'abord, même en courant, votre perso se déplace moins rapidement que dans la version jap. De plus, il arrive que souvent, votre perso reste bloqué sur place et ce, même si vous utilisez la manette comme un forcené ! Idéal pour se faire toucher à coup sûr... Espérons que ces défauts seront corrigés dans la version finale car sinon, le jeu sera moins intéressant que prévu. Dernière info, un mini-jeu du style Tamagotchi sera inclus.

Seba

Le mode VS Fighting en action !

Votre première rencontre avec Zed, l'ennemi ultime.

WORK IN PROGRESS



CHU-CHU ROCKET

Chu-Chu Rocket sera le premier jeu jouable en réseau en Europe. Pffff... Mais pourquoi ? J'aurais largement préféré que cet honneur revienne à SoulCalibur, Half-Life ou Quake 3 Arena ! Néanmoins, les gens de Sega en ont décidé autrement. Non, je n'aime pas Chu-Chu Rocket !

CA PROMET UN BEAU BORDEL À QUATRE JOUEURS !

DÉVELOPPEUR : SONIC TEAM
EDITEUR : SEGA
GENRE : RÉFLEXION
SORTIE PRÉVUE : MAI 2000

En effet, le jeu n'était pas totalement compréhensible en version japonaise. Néanmoins, je n'aimais pas trop le principe; mais peut-être qu'avec les nouveautés apportées à la version européenne, je changerai d'avis. Plusieurs nouveautés ? Excusez-moi, il s'agit en fait d'un aboutissement puisqu'il s'agit de ce fameux mode réseau dont Sega s'était servi abusivement pour la campagne de pub de sa Dreamcast ! Jusqu'à maintenant, la pensée générale des joueurs se résumait à ceci : «foutage de gueule» ! Pourtant, ce fameux mode devient réalité puisqu'il sera opérationnel à la sortie du jeu, prévue pas plus tard qu'au moment où vous lirez ces lignes avec un peu de chance. Certes, il y aura certainement des petits problèmes de connexion ou des lags (chargements longs et insupportables) disgracieux, mais après tout l'expérience en vaut la peine. Après l'escapade de nos deux compères Vincent (qui ADORE Chu-Chu, mais qui n'a pas le temps de s'en occuper, curieux hasard...) et El Tuco (qui s'en tamponne allégrement le coquillard) dans les bureaux de Sega, on peut vous confirmer qu'un léger décalage persiste encore entre le moment où vous appuyez sur le bouton et l'exécution de l'ordre proprement dit. Jouable jusqu'à 4 sur le même écran ou en réseau, Chu-Chu Rocket sera très certainement l'une des attractions du prochain numéro de Dreamzone. Sinon, c'est exactement le même jeu que dans la version japonaise. Il y aura les modes suivants : Puzzle, challenge, battle team, puzzle et Network. Avant de vous quitter, je vous explique quand même le principe du jeu : vous devez guider des souris dont le cerveau est sur OFF dans des fusées. Pour ce faire vous disposez de plusieurs flèches indiquant une direction à suivre et que vous devez placer correctement sur le sol. Si vous vous débrouillez mal, les chats viendront croquer vos rongeurs ou ceux-ci se feront coincer par les tapettes géantes. Voilà, c'est tout ; au mois prochain !

Seba

samba de amigo

Quand la Dreamcast se met à l'heure du carnaval, on sent tout de suite que les corps vont onduler sévère (comme Neo Alex à une certaine époque devant Veronique et Davina).

Pour le coup Alex a mis la tenue léopard entière, alors que d'habitude c'est juste le caleçon.

Développeur : Sonic Team
Editeur : Sega
Genre : musique
Sortie prévue : dispo Japon

On connaît la suite, costume moule burnes, chemise ouverte sur une moquette rutilante, un sourire Ultra Brite et gomina à profusion, Sega a décidé de compléter le tableau de deux maracas du plus bel effet. Mais pourquoi ? Mais tout simplement parce que Samba De Amigo. Hé hombré, escoucha mé : pour jouer, il té faudra oun' tapis avec des captors. Dos Maracas c'est mieux qué oun' (c'est comme les testicoules, ça va par paires). Et au rhytmo endiablé dé la salsa, dé la samba, dé la soul Bossa Nova et tou dois bouger comme la musica. En plous, tou pourra le faire aussi sur des mousique exclousive de Ricky Martins, el latino lover (en morceau caché téléchargeable via internet... Mais la fiesta né séra pas compléta sans el mode challenge qué débloque dé nouveaux morceaux dé musica et un mode dos joueurs en el love-love mode. Oun' zeu d'enfer qui risque de faire monter la fiesta illico presto. Tou sais ce qu'il te restera à faire por moins de cinq cents francs et t'équiper à passer des noches de folie sur un rythme endiablé. Trève de plaisanterie, il apparaît clairement que si vous n'investissez pas dans les « produits dérivés «, l'utilisation du pad Dreamcast s'avérera détestable et n'exploitera qu'une petite partie du titre. Sachez que ce jeu sur arcade fait un carton au japon. Son originalité et son côté loufoque ont déjà conquis une partie de la rédac qui n'en peu plus d'attendre de l'avoir en test ; Séba s'est déjà acheté le poncho et le chapeau mexicain. Neo Alex a opté pour un char du carnaval de Rio qu'il a installé dans son salon. La décence m'oblige à ne pas relater ce qu'a fait Vincent, mais ça doit faire mal. Très difficile à obtenir, on va essayer de le récupérer pour le faire en test dès le mois prochain.

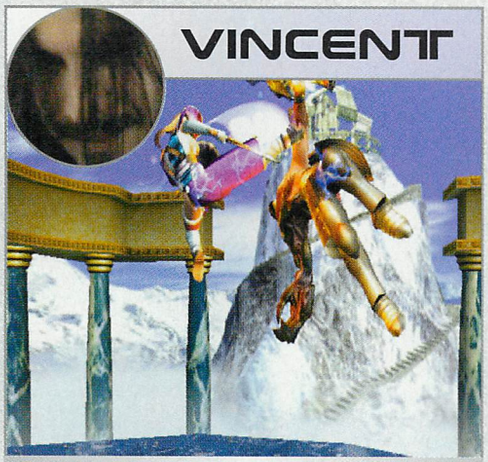
El Tuco

Inutile de vous préciser que l'ambiance du titre est entièrement consacrée au délire total.

HIT PARADE

LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

VINCENT



SoulCalibur

1 : SoulCalibur
2 : Rayman 2
3 : Sega GT
4 : Dead Or Alive 2
5 : MDK 2

NEO ALEX

Star Wars Racer

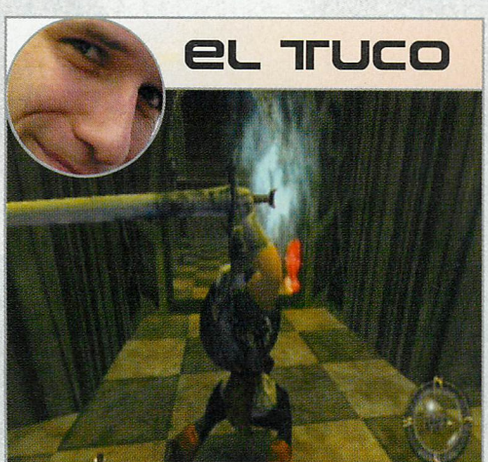
1 : SoulCalibur / Dead Or Alive 2
2 : The Nomad Soul
3 : Sega GT / Star Wars Racer
4 : Resident Evil Code : Veronica
5 : Rayman 2 / Soul Reaver

SEBA

Code Veronica

1 : Marvel vs Capcom 2
2 : SoulCalibur
3 : The Nomad Soul
4 : Resident Evil : Code Veronica
5 : Rayman 2

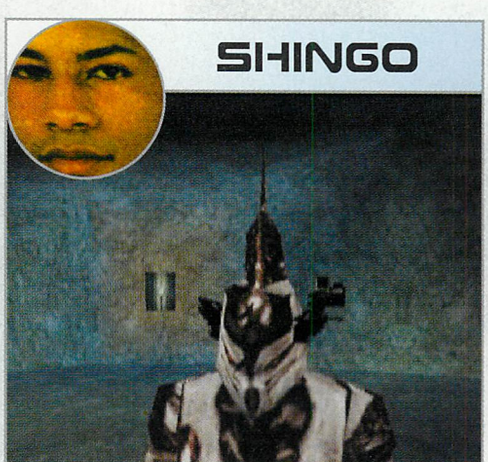
EL TUCO



Dragon's Blood

1 : Dead Or Alive 2
2 : SoulCalibur
3 : The Nomad Soul
4 : Ready 2 Rumble
5 : Dragon's Blood

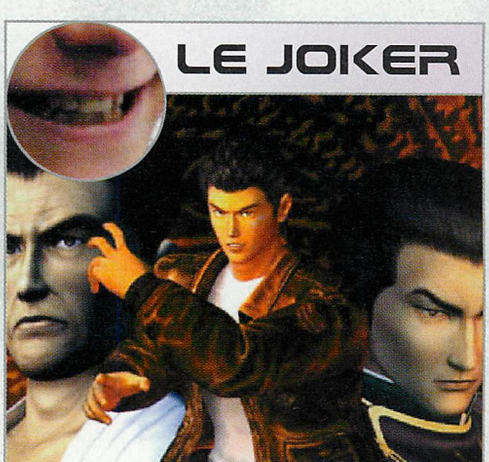
SHINGO



The Nomad Soul

1 : Shenmue
2 : The Nomad Soul
3 : Dead Or Alive 2
4 : Shadowman
5 : KOF'99 Evolution

LE JOKER



Shenmue

1 : Rayman 2
2 : Sonic Adventure
3 : Resident Evil 2
4 : Sega Rally 2
5 : Shenmue

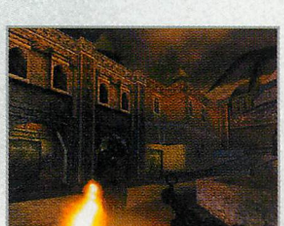
TOP PREVIEWS

M-SR

Super Runabout

Grandia 2

Virtua Tennis



Soldier of Fortune

IT'S THINKING

NEUF & OCCASION

TOUS LES JEUX
et Accessoires
Atelier S.A.V.
Puces pour DC
modifs
et
Réparations
toutes consoles

Nous réparons aussi les dégâts causés par les "bidouilleurs"

HOBBY ONE

Vous allez enfin être traités en "Client"!

Paris République
15, bd. Voltaire
M° Oberkampf
T.: 01 402 11 402

V.P.C.
Gros & Détail
Fx: 01 402 11 401

Paris Jussieu
26, rue Monge
M° Cardinal Lemoine
T.: 01 55 42 12 11

CLUB DVD

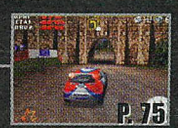
DÉZÔNAGE
DVD DVD DVD

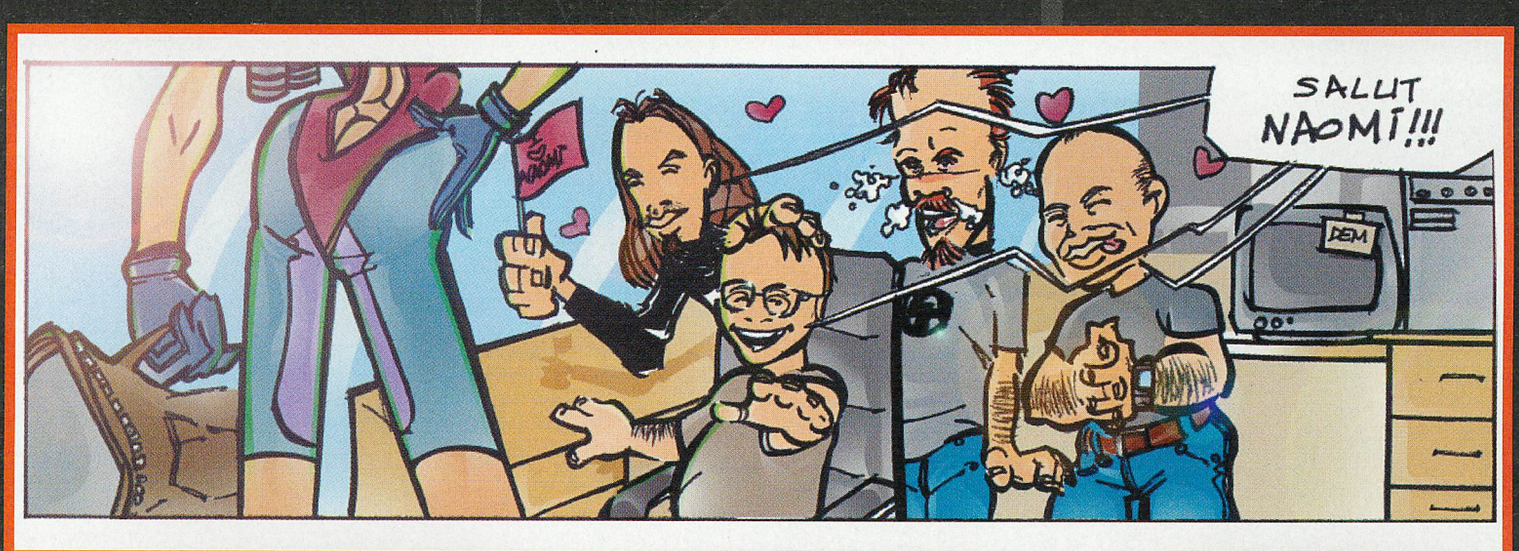
CLUB DVD

TOUS LES FILMS EN STOCK

SUR PRÉSENTATION DE CETTE PARTIE, UNE RÉDUCTION VOUS SERA CONSENTIE

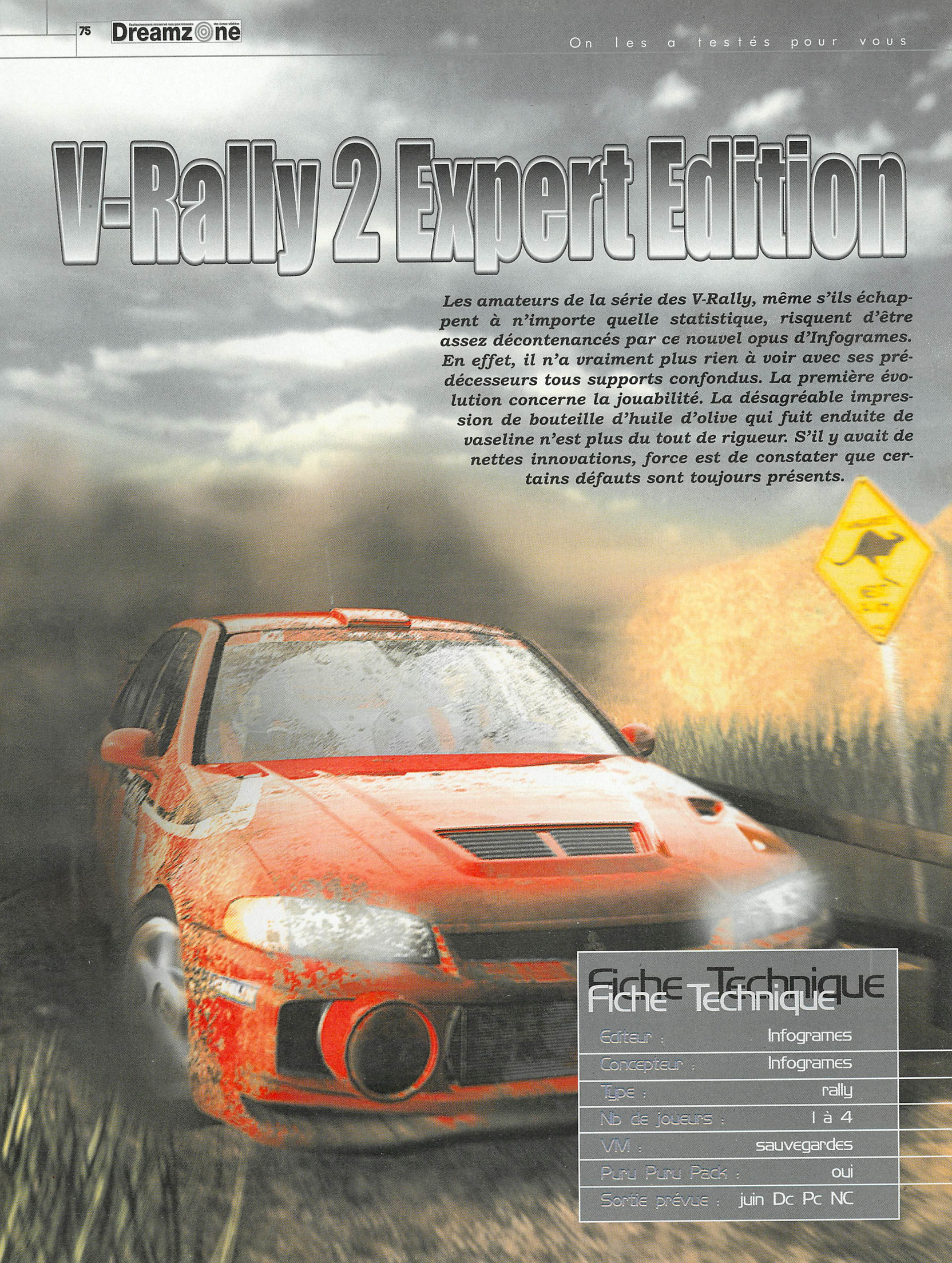
LES AVIS

	Vincent	Neo Alex	Seba	El Tuco	
V-Rally 2	90%	91%	80%	89%	 P. 75
Dragon's Blood	89%	88%	90%	90%	P. 81
Wetrix +	75%	60%	75%	80%	P. 87
Power Stone 2	91%	80 %	90%	70%	P. 90
Star Wars Racer	90%	92%	90%	91 %	P. 96
Rainbow six	90%	-	90%	90%	P. 101
Revive	46%	73%	-	35%	P. 106
Sorcerian	45%	70%	40%	60%	P. 107
World Neverland Plus	50%	30%	-	-	P. 107



V-Rally 2 Expert Edition

Les amateurs de la série des V-Rally, même s'ils échappent à n'importe quelle statistique, risquent d'être assez décontenancés par ce nouvel opus d'Infogrames. En effet, il n'a vraiment plus rien à voir avec ses prédécesseurs tous supports confondus. La première évolution concerne la jouabilité. La désagréable impression de bouteille d'huile d'olive qui fuit enduite de vaseline n'est plus du tout de rigueur. S'il y avait de nettes innovations, force est de constater que certains défauts sont toujours présents.



Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Infogrames
Type :	rally
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	juin Dc Pc NC

TESTS

POUSSEZ-VOUS, J'ARRIVE !

«Le mode Arcade constitue un des challenges les plus difficiles. Il propose trois niveaux de difficulté. Le premier avec quatre circuits, deux de plus pour le second et de même pour le dernier. Vous participez à la course avec trois autres concurrents acharnés qui ne vous laisseront aucun répit ».

Europe Dire que l'on attendait avec quelque appréhension la suite du fameux V-Rally n'est pas un euphémisme. En effet on avait tellement été déçu par le premier épisode (principalement à cause de la jouabilité) qu'il n'y avait pas beaucoup de monde au portillon de la salle de tests. Cependant on supposait que sa venue sur Dreamcast allait de toute façon être un gage d'amélioration très net. D'un point de vue graphique, nous n'avons pas été déçus. En un seul mot, il est beau. (La polémique n'a pas tardé à exploser au sein de la rédaction pour savoir s'il était encore mieux graphiquement que Sega Rally 2. Vincent est devenu tout rouge et a crié tout haut de sa voix de castra trempée dans du miel : Sega Rally 2 est plus beau. Neo Alex par l'odeur du scandale alléché, vint à son secours en disant : il faut quand même prendre en compte l'exploitation de l'augmentation de la crise interactive du pixel et du... en bref il est d'accord avec le rédac' chef. Seul Seba trépignait en ronchonnant pour en placer une. Il m'apporta un soutien bien prononcé, une fois n'est pas coutume. N'ayant pas pu nous départager, le point décisif vous reviendra.) Les couleurs sont chatoyantes et la modélisation des véhicules est soignée. Les nombreux circuits offrent des paysages magnifiques et un environnement très appréciable. Etant donné que le soft tient compte des conditions météo, vous pourrez apprécier les rendus d'un ciel avant l'orage, d'une forêt sous la pluie ou plus courant, un panorama enneigé avec un temps exécrable. Si jamais les parcours existants ne vous suffisent pas, vous aurez tout le loisir de profiter de l'éditeur de circuit. Celui-ci est relativement simple d'utilisation et vous permet de laisser libre cours à vos fantasmes sinueux les plus délirants. Il n'y a vraiment très peu de délires artistiques qui vous seront interdits. Une fois que vous avez dessiné le parcours de vos rêves, vous

avis

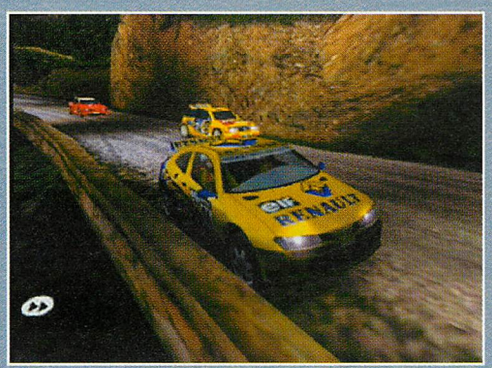
Semi-déception, voici ce que m'a inspiré V-Rally 2. Graphiquement sublime et doté d'une animation satisfaisante, le jeu pêche par une maniabilité beaucoup trop capricieuse et vicieuse et d'un gameplay saccadé, dû aux trop nombreux tonneaux effectués par votre voiture si celle-ci a le malheur de rouler sur un obstacle surélevé par rapport à la route, ne serait-ce qu'un simple caillou. Heureusement que de nombreuses options, ainsi qu'un mode multijoueur réussi viennent embellir le tableau ! Je préfère Sega Rally 2...

Seba

ON SE CROIRAIT PRESQUE SUR 4 WHEEL THUNDER.

CIRCUITS À GOGO

Vous pourrez sans aucun problème étancher votre soif de courbes et de vitesse sur plus de vingt-cinq parcours originaux. L'éventail des revêtements est très complet. On va du bitume à la terre en passant par la neige. On a droit à plusieurs conditions météorologiques du plus bel aspect et à des effets de lumières qui accentuent le côté réaliste des rendus. Ce qui nous a le plus impressionnés, c'est certainement le ciel. Couché de soleil, nuages menaçants et parcours de nuit sont superbement modélisés.



V-BONUS

Aux détours des différents modes de jeu, vous aurez la possibilité de débloquer des voitures bonus. Il y en a 10 au total. Ne nous emballons pas, car même s'ils elles sont difficiles à gagner, leurs performances respectives sont loin d'êtres évidentes. Essayez donc de gagner ne serait-ce qu'une seule épreuve en arcade avec la Gordini ou la Renault cinq turbo 2. Il n'y a guère que l'Audi Quattro qui a une puissance fiscale suffisante pour rivaliser avec les autres bolides du titre. (Bien que, dans certains virages, on a l'impression qu'elle ne pèse qu'un gramme).

C'EST SIMPLE ET C'EST BEAU.

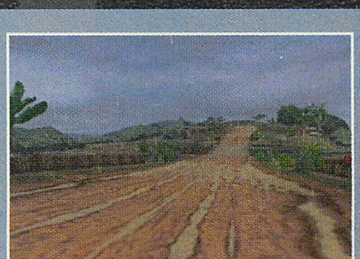
pouvez lui donner la texture et l'environnement de votre choix puisés au gré de ceux déjà disponibles.

BOLIDES À PROFUSION

Même les plus exigeants d'entre vous ne pourront que se satisfaire du nombre imposant de véhicules disponibles. Plus de vingt bolides, de la 206 WRC en passant par la Ford Focus pour arriver aux dix bonus qu'il faudra débloquer au fur et à mesure des épreuves. Leur modélisation est vraiment impeccable et ne souffre pas de défauts majeurs. Leurs carrosseries pourront s'abîmer après les chocs les plus violents. Non seulement leur aspect physique s'en trouve modifié (phare cassé, capot tordu, ou pare-brise en morceaux), mais en plus cela joue sur leur comportement routier.

DES MODES TRÈS COMPLET

Il y a en tout et pour tous quatre modes de jeu. Le Time Trial qui vous permet de prendre la mesure de vos performances en alignant les temps et les records au chronomètre. Un mode assez pratique pour avoir un avant-goût des virages et des courbes qui vous attendent au fur et à mesure de votre progression. A chaque fois qu'un de vos parcours est terminé vous pouvez à loisir sélectionner un « ghost » qui est en quelque sorte un appât à battre des records. Le mode Arcade constitue un des challenges les plus difficiles. Il propose trois niveaux de



PILOTAGE IMMÉDIAT

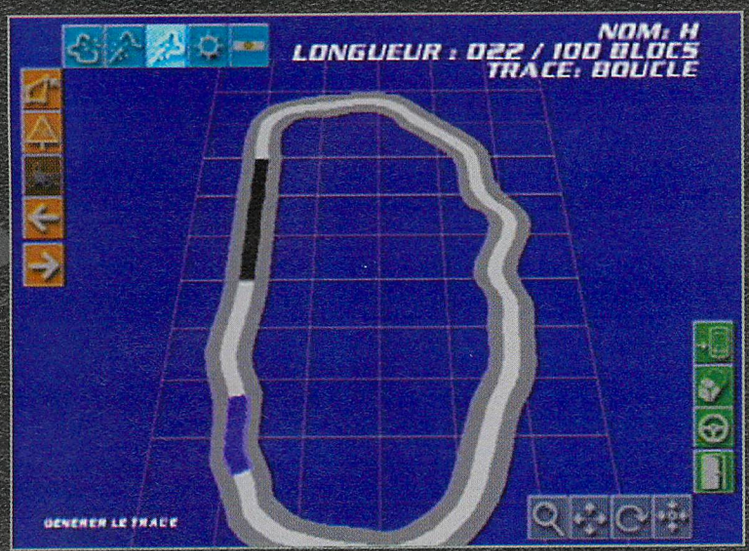
Difficile parfois de faire la différence entre une simulation de rallye et un jeu d'avion. Certains sauts sont tellement impressionnants qu'on s'envole littéralement. Cependant il faut bien faire attention à ne pas trop s'enthousiasmer car souvent la réception est hasardeuse. Les concepteurs des circuits se sont aussi amusés à vous concocter un virage difficile juste après ce genre de tremplin pour corser la difficulté du jeu. Sans compter qu'en mode championnat vos amortisseurs et la suspension vont en prendre un sacré coup.

difficulté. Le premier avec quatre circuits, deux de plus pour le second et de même pour le dernier. Vous participez à la course avec trois autres concurrents acharnés qui ne vous laisseront aucun répit. Votre voiture ne subit pas de dommages, mais il vous faudra lutter avec le chronomètre dans chacune des portions. Il suffit que vous soyez une seule fois en retard au point de contrôle pour que vous deviez recommencer l'épreuve. Et vous n'avez que cinq crédits dans votre bourse avant d'être définitivement éliminé une fois qu'ils seront épuisés. Le mode Trophée est corsé, mais d'une autre manière. Les deux premiers niveaux se déroulent sur huit circuits et le dernier se fait sur 17 épreuves. Vous affrontez aussi trois concurrents et, sous forme de poule, vous devez engranger les points. Ce sont les adversaires qui vous donneront le plus de fil à retordre. Le mode championnat est assurément un des

La vue intérieure avec le volant est celle qui nous a le plus emballés.

Il n'y a bien que Vincent pour voir une connotation sexuelle dans cette photo.

« Force est de constater que le titre est très complet au niveau des options dans la mesure où vous pouvez optimiser et peaufiner les paramètres de votre voiture dans le menu des réglages (vous pouvez même choisir la voix de votre co-pilote et lui donner un timbre féminin) ou encore adapter le train de pneus que vous désirez selon les conditions météorologiques. »



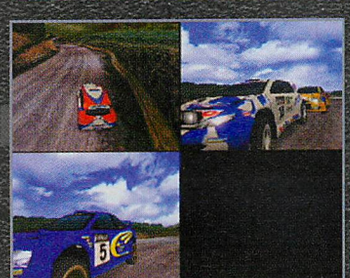
L'ÉDITEUR DE CIRCUIT EST UNE EXCELLENTE FAÇON DE LAISSER LIBRE COURS À VOTRE FOLIE CRÉATRICE.

plus ardus. D'abord huit puis douze et en fin 16 courses, vous êtes seul face au chronomètre. Vous luttez avec des adversaires par temps interposés. En haut à gauche de l'écran s'affiche leur progression au point de contrôle. Vous devez terminer la spéciale en un minimum de temps et engranger des secondes pour au final remporter le championnat. Mais il y a un point de détail qui a son importance car votre voiture s'abîmera à chaque fois qu'elle enregistrera le moindre choc. Et plus vous lui en infligez, plus son comportement s'en trouvera modifié. A chaque fin de mini championnat, vous aurez la possibilité de la réparer mais que par petite touches. Si jamais vous conduisez comme Neo Alex vous risquez fort de repartir avec un bolide à moitié réparé et ne plus pouvoir être suffisamment compétitif pour remporter la mise.

Force est de constater que le titre est très complet au niveau des options dans la mesure où vous pouvez optimiser et peaufiner les paramètres de votre voiture dans le menu des réglages (vous pouvez même choisir la voix de votre co-pilote et lui donner un timbre féminin) ou encore adapter le train de pneus que vous désirez selon les conditions météorologiques.

TRÈS, TRÈS ÉNERVANT !

Là ou le bât blesse, c'est en matière de maniabilité et de jouabilité. La conduite selon le mode de jeu que



MULTIJOUEUR

C'est certainement un des aspects des plus attractifs du titre. Vous pouvez affronter de un à trois joueurs. Au moment où vous décidez d'organiser une petite arsouille entre amis, il faudra vous résigner à voir le nombre de vues disponible réduit (entre autre la vue avec le volant ne fait plus partie des options). De plus l'animation est inégale, on constate que sur certains parcours lorsque vous jouez à quatre, la richesse des détails ralentit plusieurs passages. Pourquoi est-ce attractif, alors ? Tout simplement parce que, en dépit de ces défauts, on s'éclate dans tous les sens du terme et les ralentis proposés par la suite sont vraiment de toute beauté.

TESTS

Le carrossier ne va pas vraiment chômer.

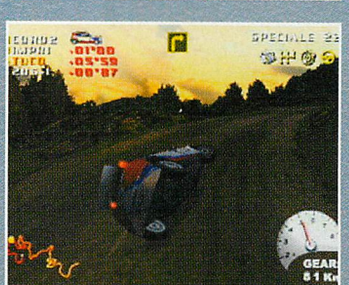
tournement, mais aussi à cause de l'énervement provoqué par le surréaliste de la situation. De plus, certaines voitures ont tendance à se mettre sur le coté, entraînées dans la courbe d'un virage, elles donnent l'impression de ne peser que trois grammes cinq. La cerise sur le gâteau est une certaine inertie dans les relances moteur après un freinage. Le temps de réaction n'est pas vraiment au point, et paradoxalement le bolide a tendance à piler, et ce quel que soit votre réglage. Les bugs sur la version Pré-Test ont certes été réduits, mais ils sont encore trop nombreux pour que l'on ne le signale pas. Ces défauts ne sont préjudiciables que dans les niveaux Experts, car auparavant la beauté des paysages, la bonne modélisation, un son tout à fait acceptable, mettent en veilleuse les tendances surréalistes de comportement. Dans l'ensemble, V-Rally 2 est un bon soft qui devrait contenter ceux qui avaient été déçus par Sega Rally 2. Mais les plus exigeants d'entre vous ne pourront pas dissimuler une certaine déception au fur et à mesure qu'ils avanceront dans le titre.

El Tuco

vous avez choisi est soit réaliste, soit arcade. Mais il y a certains petits détails qui sont horripilants. La voiture rebondit sur la moindre bosse comme un enfant sur un trampoline. Et vous voila retourné comme une vieille crêpe bretonne (et pourtant, le pétrole, ça vous alourdi une crêpe les doigts... dans le nez-ndc). Vous perdez du temps non seulement à cause du re-

RÉPARATIONS

En mode championnat à chaque fin de spéciale, vous devrez vous arranger pour essayer de réparer les dégâts de votre voiture accumulés pendant la course. Pour cela il vous suffit de laisser faire. Votre bolide se rend directement à son stand et, selon les dégâts, il vous en coûtera un certain nombre de secondes. Vous ne pourrez pas dépasser un maximum de 30 secondes. Alors que vous avez largement contribué à refaire les bas-cotés, il faudra quelquefois faire un choix entre plusieurs aspects primordiaux et en délaisser d'autres. Les deux plus importants étant La direction et la suspension.



18 Graphismes

C'est un atout majeur du titre. les véhicules sont extrêmement bien modélisés et les couleurs du décor sont de toute beauté. La Dreamcast nous étonne un peu plus chaque jour. Une mention spéciale pour le rendu du ciel.

13 Animation

Lorsque vous jouez tout seul à l'écran, il n'y a que très peu de ralentissements. Mais dès que vous envisagez de jouer à plusieurs, les choses se corsent. ce n'est pas un défaut systématique mais récurrent.

16 Son

Sans atteindre un niveau exceptionnel, il n'en demeure pas moins qu'un effort indéniable a été fait au niveau sonore. Que ce soit lors des collisions ou pour le rendu du moteur, l'ensemble est très correct.

14 Jouabilité

Il vous faudra un certain temps pour vous familiariser avec les commandes : c'est un savant mélange d'arcade et de simulation. Certaines relances dans les courbes ou après un accident ne sont pas complètement optimisées.

17 Intérêt

La durée de vie du titre est pratiquement infinie car, en plus d'un nombre d'épreuves assez important avec un niveau de difficulté croissant, et un mode deux, trois et quatre joueurs, vous avez largement de quoi faire.

En Conclusion

C'est certainement un des meilleurs jeux de course sur Dreamcast. Cependant on pardonne difficilement un nombre de bugs important et un comportement inégal de la voiture selon le type d'épreuve que vous disputez. Les amateurs de simulation de rallye devraient quand même y trouver leur compte.

90%

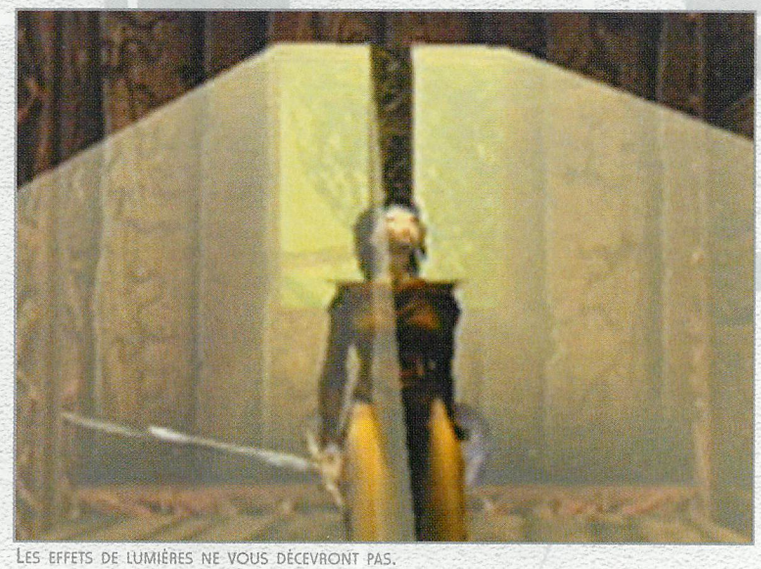
Dragon's Blood

De l'héroïc Fantasy sur Dreamcast ! il y a encore quelque temps la plupart auraient crié à l'injure et au massacre. Eh bien ces messieurs vont assurément se raviser après avoir fait un petit tour dans le monde de Dragon's Blood. Une ambiance très stylisée, des personnages charismatiques et des monstres fantastiques habillent ce soft de façon très habile. Une incursion dans un monde qui nous donne le vague à l'âme car on repense automatiquement à ces heures passées à jouer à Donjon & Dragons. Un titre qui n'est certes pas parfait, mais fort séduisant dans son propos: à vous de vous faire une opinion.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Interplay
Concepteur :	Treyarch
Type :	aventure / action
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Mai 2000



Les effets de lumières ne vous décevront pas.

La hache est une des armes disponibles seulement après avoir acquis des points d'expérience.

Europe

Jadis l'Empire Parthès était un havre de paix et de sagesse où se dressaient de magnifiques citadelles riches et prospères. Un monde qui regorgeait de forêts majestueuses et de châteaux gigantesques. Un équilibre qui devait sa stabilité à la forteresse volante des elfes, la citadelle de Zéphyron, véritable coeur d'une civilisation qui n'avait jusque là pas connu la guerre. A l'intérieur de cette cité vivait un géant de pierre, Rakka, essence d'un mal absolu qui ne supportait plus cette situation. Avide de conquête et de croisade pour le mal, il envoya alors une véritable armée de Gobelins et de Krajens tout droit sortie des enfers, à l'assaut du repère des Elfes. Son action se solda par une éradication massive de magiciens, sages et chevaliers principaux adversaires de sa soif de pouvoir. Il ne laisse que cadavres, sang et os brisés comme héritage d'une paix qui s'éloigne au fur et à mesure que son armée avance. Cependant, des groupes d'hommes et de femmes ont trouvé le moyen de contrer Rakka, et leurs espoirs résident dans la réunion des trois morceaux de la rune de la Terre, qui impliquerait la destruction totale des forces du mal. Pour mener à bien cette mission, le grand sage fait appel à vous.

avis

Ce soft s' adresse à tous ceux qui affectionnent particulièrement l'univers de Warhammer et tout ce qui s'en approche : ambiance chevaleresque de rigueur avec au programme orcs, minotaures, dragons et j'en passe... Ce jeu est une excellente surprise car l'atmosphère y est très réussie en tout point. Sur ce, je remets mon casque, et c'est reparti ! Foi de shingo !

Shingo

«Il fallait bien un petit espace pour vous décrire l'ambiance de Dragon's Blood. Car celle-ci est vraiment bien réussie à tous les points de vue. On est au coeur d'un conte dans la plus pure tradition de l'Heroïc Fantasy. Bienvenue au pays où la magie est courante et où il n'est pas rare de rencontrer des elfes, des dragons, des goules et autres espèces qui devraient réjouir les plus rêveurs d'entre vous.
Au début de votre aventure, vous pourrez choisir entre deux personnages aux caractéristiques particulières et différentes. Le premier est un chevalier à l'allure robuste et imposante. Son truc à lui, c'est le maniement des armes lourdes, il frappe dans le tas et il discute après. La magie, il connaît un peu, mais il n'est pas très doué. Il s'appelle Cyrine. Le second personnage est une femme qui porte le doux nom d'Aerowyn.»

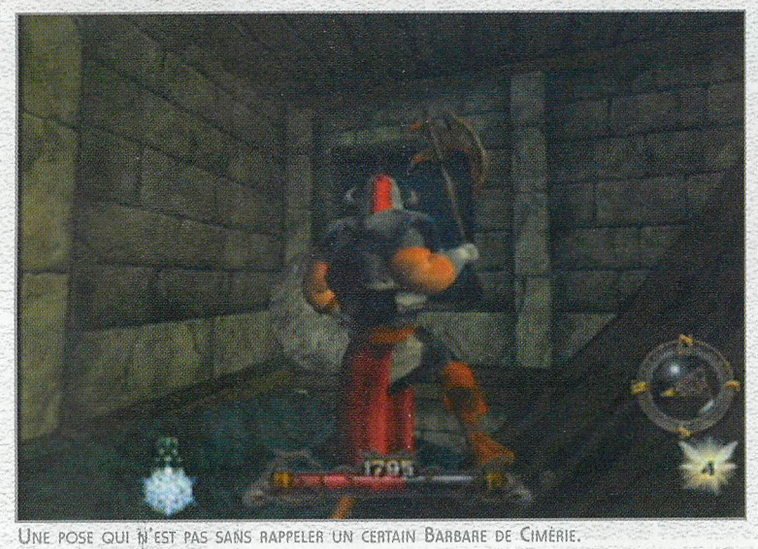
UN STYLE TRÈS SÉDUISANT

Il fallait bien un petit espace pour vous décrire l'ambiance de Dragon's Blood. Car celle-ci est vraiment bien réussie à tous les points de vue. On est au coeur d'un conte dans la plus pure tradition de l'Heroïc Fantasy. Bienvenue au pays où la magie est courante et où il n'est pas rare de rencontrer des elfes, des dragons des goules et autres espèces qui devraient réjouir les plus rêveurs d'entre vous. Le jeu est une sorte de Beat Them All où vient se greffer un fort accent de RPG. (Rassurez-vous, n'étant pas moi-même un adepte de ce genre particulier, il faut reconnaître que dans le cas de Dragon's Blood, l'alchimie des deux est du meilleur cru). Il n'y a pas moins de quinze niveaux extrêmement vastes ponctués à chaque fois par un affrontement avec un Boss qui vous donnera bien du fil à retordre. Vous commencerez par explorer la forêt des Elfes, avant de vous aventurer dans des châteaux maléfiques, des marais peu ragoûtants et des grottes effrayantes. La diversité est au programme, mais notre plaisir est quelque peu atténué par les décors qui, même s'ils sont souvent magnifiques, sont, hélas, un peu vides. Au début de votre aventure, vous pourrez choisir entre deux personnages aux caractéristiques particulières et différentes. Le premier est un chevalier à l'allure robuste et imposante. Son truc à lui, c'est le maniement des armes lourdes, il frappe dans le tas et il dis-

Le bouclier de lumière est exclusivement réservé à Aeowyn.

GUERRIERS

Les deux personnages qui sont disponibles au début du jeu sont des guerriers. Vous aurez le choix entre une femme et un homme aux caractéristiques différentes. Cyrine est plus apte à combattre avec les armes blanches et Aeowyn est plus efficace lorsqu'elle lance des sorts. Vous serez susceptible de jouer avec un troisième personnage, le mage, si vous terminez le titre avec un des héros disponibles dès le début du titre.



Une pose qui n'est pas sans rappeler un certain Barbare de Cimérie.

Les chiffres pendant les phases de combat indiquent le nombre de points de vie que vous enlevez à vos adversaires.

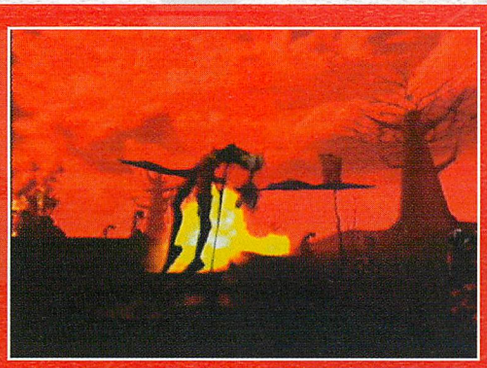
cute après. La magie, il connaît un peu, mais il n'est pas très doué. Il s'appelle Cyrine. Le second personnage est une femme qui porte le doux nom d'Aerowyn. A l'inverse de son compagnon d'arme, elle préfère les sorts et autres incantations pour affronter ses ennemis. Bénéficiant d'une modélisation plus que réussie avec des détails très appréciables, vous pourrez au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu acquérir des points d'expériences. Ceux-ci permettent d'améliorer des compétences spécifiques des deux combattants selon leurs aptitudes. Le rang, l'attaque, la défense, les sorts relatifs à l'air, le feu, l'eau et la terre. Du même coup leur physique est modifié à chaque fois que vous gagnez en point d'expérience. Par exemple, si vous choisissez d'attribuer des points à la défense pour Cyrine, vous verrez qu'il revêt une armure modifiée ou un casque plus approprié pour recevoir d'énormes coups de massue. Le déroulement d'un lancer de sort devient lui aussi plus impressionnant dans la mesure où il bénéficie de plus de points.

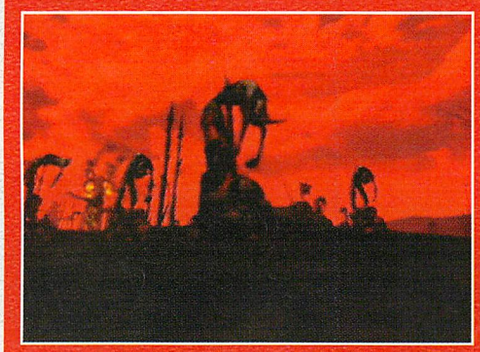
ÉVOLUTION

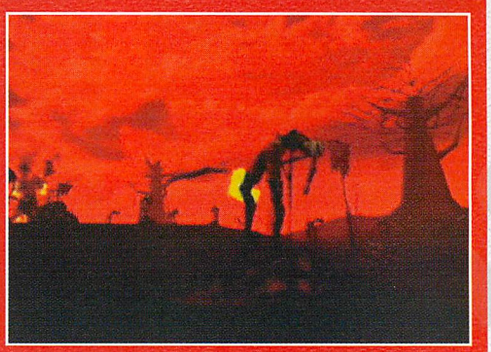
L'évolution de votre personnage au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure est un moyen pour vous motiver. En effet on est impatient de se saisir de nouvelles armes, de voir la puissance des sorts déjà disponibles se décupler, de découvrir de nouveaux coups, et enfin de suivre la modification de votre armure en même temps que l'acquisition de vos points de défense. L'interface qui apparaît à chaque fin de niveau est simple et présente une bonne vue d'ensemble de la puissance et le chemin qu'il reste à faire.

DES GRAPHISMES FORT SYMPATHIQUES

Les personnages peuvent exécuter un certain nombre de coups variés qui sont assez faciles à réaliser et qui autorisent un affrontement avec plusieurs adversaires en même temps. La rapidité n'est pas à se pâmer, mais elle est d'un niveau acceptable. Le petit plus est que le son et l'exécution des mouvements laissent supposer le poids de l'arme utilisée, ce qui renforce l'aspect réaliste des combats. Par contre, le moins est dans l'animation. En effet, les ralentissements, même s'ils ne sont pas très gênants, sont assez nombreux et le déplacement de chacun des personnages est relativement lent. Vous aurez l'occa-

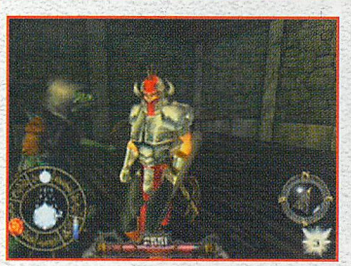






DRACULE

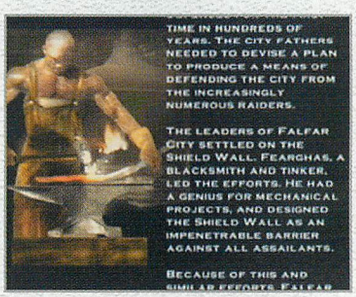
L'introduction est un vibrant hommage au film de Francis Ford Coppola, Dracula. La cinématique teintée de rouge met en scène un paysage de désolation. Vision d'un champ de bataille après des combats fratricides. Des corps disloqués, des armes abandonnées et un dragon maléfique qui vient apporter la touche finale de désespoir. On entre directement dans le vif du sujet avec une ambiance très prononcée heroïc-fantasy que la suite du titre ne démentira pas.



MONSTRES ET AUTRES RÉJOUISSANCES

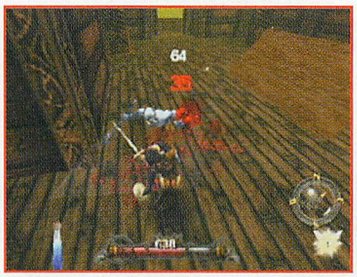
Dragon's Blood regorge de monstres en tous genres dans la plus pure tradition féerique. Pas moins de trente personnages différents se disputent le droit d'en découdre avec l'un de vos héros. Trolls, Gobelins, Sorcières, Lézards géants, Dragons Minotaures et Esprits habitent les niveaux ; ils sont parfaitement modélisés, et une fois n'est pas coutume leur intelligence est plutôt développée.

IL Y A CERTAINS OBJETS, COMME CE CALICE, INDISPENSABLES À LA PROGRESSION DE L'AVENTURE.



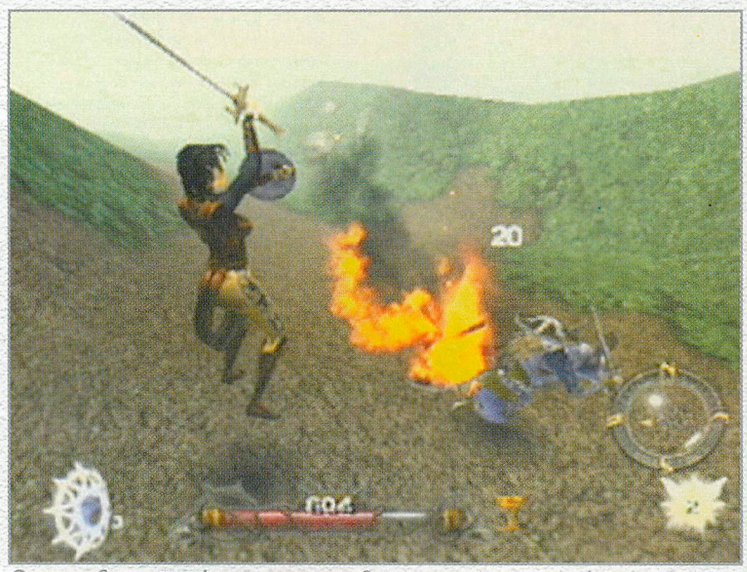
A CHAQUE FIN DE NIVEAU, L'HISTOIRE SE DÉVELOPPE UN PEU PLUS.

sion d'affronter plus de trente adversaires aux caractéristiques propres qui bénéficient d'une intelligence personnalisée. Lorsque vous avez asséné plusieurs coups importants à l'un d'eux, il n'est pas rare de le voir boiter et être moins habile au combat, ou bien carrément de le voir prendre la fuite. Leur diversité n'a d'égal que leur modélisation : la réussite. Druides, Gobelins,



COMBAT

Les phases de combat sont les plus impressionnantes du jeu. Des mouvements de caméras bougent tout autour des protagonistes. Vous pouvez affronter jusqu'à cinq adversaires en même temps sans que des ralentis disgracieux ne viennent entacher la vivacité des combattants. Le panel des coups disponibles s'étoffe au fur et à mesure que vous avez acquis des points d'expériences. Et le rendu des impacts est suffisamment optimisé pour qu'un aspect réaliste soit présent à chaque instant.



On dirait Seba lorsqu'on lui montre la Playnet, il a le feu au cul !

Sorcières, Dragons et lézard géants sont les mamelles du monde dans lequel vous évoluez. Les boss de fin de niveau constituent un vrai challenge. Dès le premier, vous pourrez prendre la mesure de la difficulté du titre. Vifs, malins et superbement modélisés, on est impatient de les rencontrer mais aussi quelque peu frileux à l'idée d'être atomisé par un de leurs coups. Les effets de lumières deviennent de plus en plus impressionnants au fil de vos découvertes. Que ce soit au moment où vous lancez un sort, ou lors d'une des nombreuses cinématiques qui sont dispersées un peu partout dans le jeu, l'utilisation de la lumière est toujours magnifique. Le système de sauvegarde nécessite un peu d'attention. Vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment pendant votre évolution, mais si vous arrêtez de jouer avant d'avoir exterminer le Boss, vous recommencerez la partie au tout début du niveau.

UNE BOUFFÉE D'AIR FRAIS

Dragon's Blood est vraiment une excellente surprise, ce qui n'était pas évident au démarrage du titre. En effet, il faut s'accrocher au départ afin que l'histoire se développe et qu'elle vous emporte dans son sillage. Une fois que vous avez visité un ou deux niveaux et upgradé votre personnage, il sera bien difficile de vous arrêter en si bon chemin. Un peu de magie, une bonne vieille épée à deux mains et un troll peu ragoûtant à découper en morceaux, il n'en fallait pas plus à Dragon's Blood pour pleinement nous séduire.

El Tuco

Le sang accentue le côté réaliste des combats.

TESTS

MAGIE

La magie est omniprésente dans Dragon's Blood, non seulement au niveau des aptitudes de chacun des personnages qui peuvent lancer des sorts, mais aussi tout au long du jeu où vous serez amené à trouver des objets magiques. Les sorts sont upgradables et proposent en se déclenchant des animations de toute beauté qui gagnent en effets sonores et visuels grâce aux points d'expérience. La magie vous permet aussi de recouvrer une meilleure santé, de vous défendre avec un bouclier de lumière, avec une réalisation toujours impeccable, un régal.

IL FALLAIT ABSOLUMENT QUE VOUS AYEZ LE MEILLEUR PROFIL DE VINCENT MODÉLISÉ, VOILÀ QUI EST CHOSE FAITE.

17 Graphismes

Ils sont de toute beauté et le fait que les décors ne soient pas toujours très fournis ne gâche rien à une modélisation des personnages excellente. Les couleurs sont diversifiées et chatoyantes et les rendus sont très corrects.

15 Animation

L'animation des personnages n'est pas assez fluide. Force est de constater qu'ils sont relativement lents dans leurs déplacements. Les phases de combat par contre sont assez réussies et ne souffrent d'aucun ralentissement. Paradoxal, mais c'est ce que nous avons constaté.

18 Son

C'est un des points forts du titre. Que ce soit l'ambiance qui regorge de sons différents avec un rendu extraordinaire, ou encore les bruits lors des affrontements qui donnent une intensité particulière à la violence des coups échangés. Et enfin la musique qui parachève un joli travail et nous plonge un peu plus dans l'aventure.

14 Jouabilité

Elle est assez inégale. Il est difficile parfois de reproduire deux fois le même enchaînement de coups. Ce qui n'enlève rien à la facilité de prise en main des personnages.

18 Intérêt

Il est grand à tous points de vue. Non seulement les niveaux sont extrêmement vastes et la durée de vie s'en trouve décuplée, mais de plus le développement de l'histoire, l'évolution des personnages, de leurs aptitudes constituent une motivation pour finir le jeu.

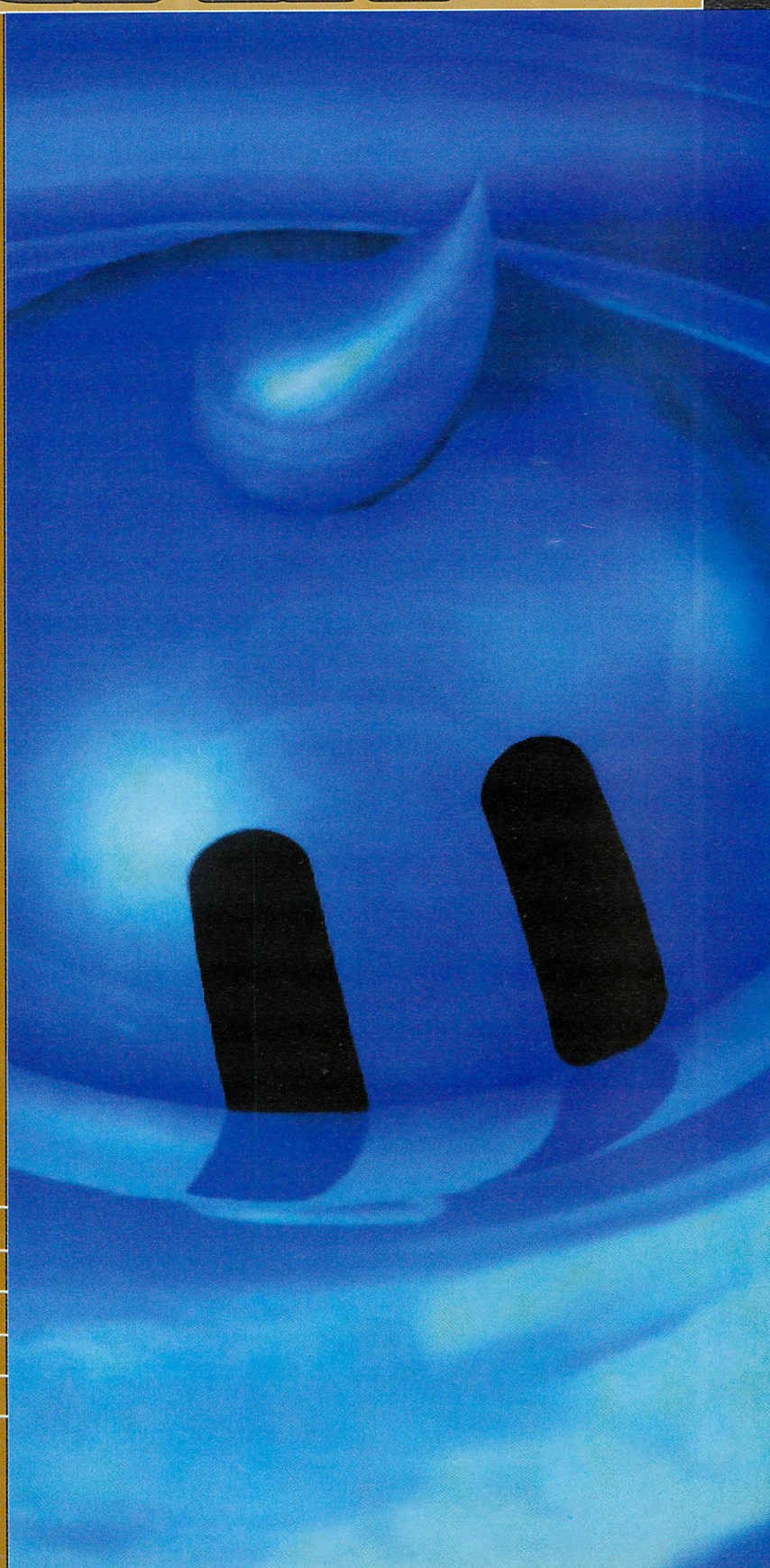
En Conclusion

Dragon's Blood est un bon titre qui permet de se plonger dans une ambiance Héroïc-Fantasy très réussie. On ne rechignera pas trop sur certains aspects du jeu qui ne sont pas très réussis pour se contenter d'une histoire et d'un rendu très appréciable.

90%

Wetrix +

Nos amis de Take 2 font désormais ce que feront tous les autres éditeurs d'ici peu de temps : mettre leurs jeux en vente avant d'en envoyer une version test aux magazines spécialisés. Wild Metal, l'un des premiers titres sortis de cette manière, s'était révélé comme l'un des plus pitoyables jeux de la console. Aujourd'hui, l'éditeur récidive avec Wetrix+, un jeu de réflexion à l'aspect bon enfant. Néanmoins, il faut reconnaître que ce soft est vendu moins cher que les autres titres Dreamcast en officiel. Wetrix + est un petit jeu sympathique, mais certainement pas un foudre de guerre dans le domaine des «bouge-neurones».



Fiche Technique

Editeur :	Take 2
Concepteur :	Zed Two
Type :	réflexion
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo

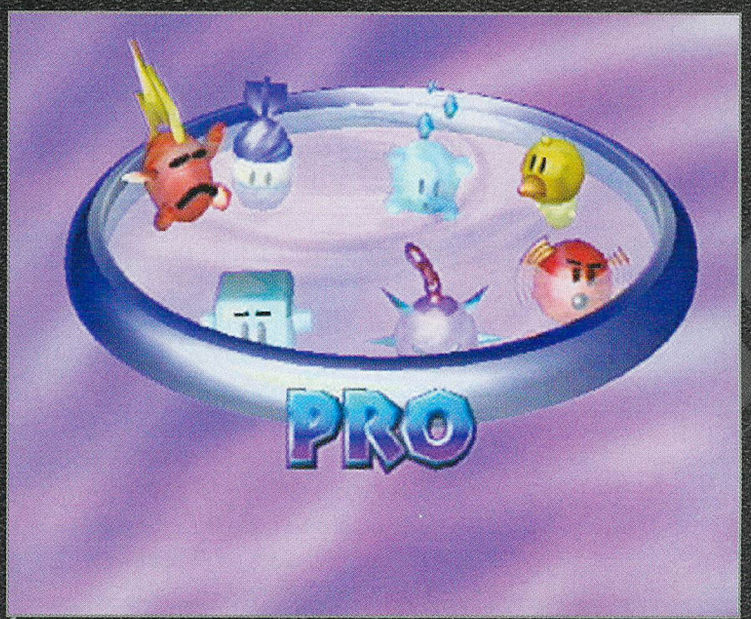
TESTS

«Au bout d'un certain temps de jeu, un tremblement de terre modifiera considérablement l'espace de jeu. D'autres pièges et bonus seront à découvrir, en particulier la glace, le fossé, les mines et les arcs-en-ciel.»

Europe Les fans de Tetris ne seront pas trop dépaysés en jouant à Wetrix +. En effet, le principe de ce jeu n'est pas si éloigné de celui crée par Alexey Pajitnov. Toutefois, une subtile différence intervient dans la mesure où les pièces géométriques ne vont pas constituer votre principal souci.

UN PRINCIPE ENFANTIN

Grâce à ces fameuses pièces toutes en 3D tombant du haut de l'écran, vous devez former des sortes de bassins ; en bref, des espaces clos censés contenir quelque chose. De temps en temps, ce ne sont pas des formes qui tomberont, mais des nuages représentant une certaine quantité de liquide et qui formeront des lacs. Si jamais vous ne pouvez contenir toute l'eau, elle s'échappera par tous les interstices. Une jauge mesure vos pertes de liquide et quant elle est pleine, vous avez perdu la partie. A des moments précis, vous devrez placer une bombe, ce qui aura pour



CHACUN DE CES PERSONNAGES REPRÉSENTE UNE OPTION PRÉSENTE DANS LE SOFT.

EN CONSTRUISANT PLUSIEURS ENCLOS, VOUS MULTIPLIEZ VOS CHANCES DE SUCCÈS.

UN GROS CUMULUS QUI ARRIVE AU MAUVAIS MOMENT.

UNE IMAGE QUE L'ON VERRA SOUVENT !

UN DÉLUGE DE BOMBES MEURTRIÈRES !

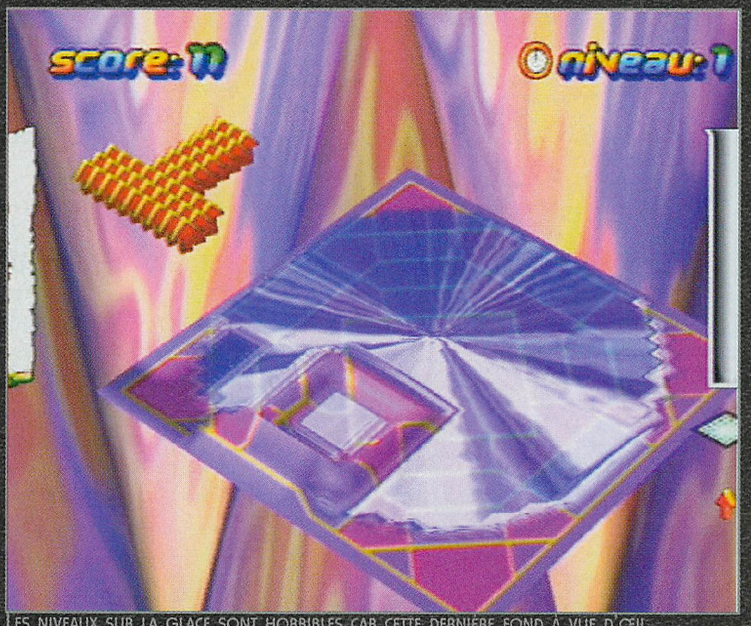
pièces quand vous le voulez ; le mode pro où des doubles bombes et une difficulté accrue vous attendent ; le très classique entraînement ; les modes challenge et handicap aux objectifs variés, le multijoueur et enfin les options. En clair, nous avons droit à une profusion de modes de jeu intéressants et diversifiés. Ceci prouve la richesse du jeu ; richesse qui, entendons-nous bien, n'est absolument pas présente dans la réalisation technique

MOCHE, MAIS FUN

Ce n'est pas avec un plateau de jeu en 3D guère spectaculaire, une animation rudimentaire et des sons simplistes que Wetrix + va impressionner son monde. Non, son intérêt se situe dans son principe et sa jouabilité, tous deux irréprochables. Ce n'est guère compliqué ; comme Chu Chu Rocket, Wetrix + est très sympa, mais il faut passer outre sa réalisation technique dépassée. En conclusion, Wetrix + se différencie de Chu Chu Rocket et est un jeu indispensable pour tous les amateurs de jeux de réflexion. Essayez quand même de vous le procurer en occase car l'acheter au prix neuf relèverait du gaspillage.

Seba

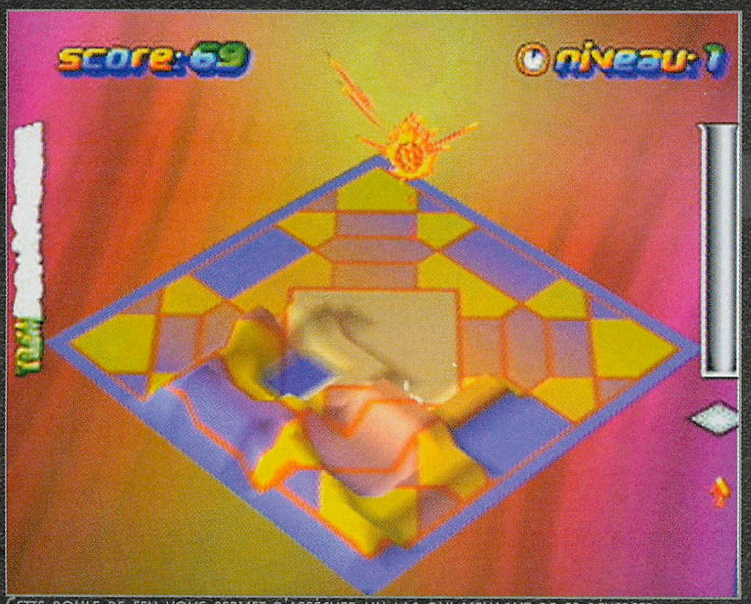
effet de détruire la portion de terrain sur laquelle vous l'aurez placée. Evidemment, plus vous empilez les pièces, plus vous formerez des bassins profonds capables de retenir plus d'eau. Au niveau des surprises, des flammes vous permettront de faire évaporer l'eau placée sur le terrain de jeu, vous donnant ainsi un répit salutaire pour vos petites cellules grises. Au bout d'un certain temps de jeu, un tremblement de terre modifiera considérablement l'espace de jeu. D'autres pièges et bonus seront à découvrir, en particulier la glace, le fossé, les mines et les arcs-en-ciel.



LES NIVEAUX SUR LA GLACE SONT HORRIBLES CAR CETTE DERNIÈRE FOND À VUE D'ŒIL.

DES MODES À FOISON

7 modes de jeu seront à votre disposition. Le mode classique dans lequel vous choisissez de faire tomber les



CETTE BOULE DE FEU VOUS PERMET D'ASSÉCHER UN LAC QUI MENAÇAIT DE SE DÉVERSER.

12 Graphismes

Bien qu'il soit plus beau que Chu Chu Rocket, Wetrix + ne casse pas des briques. Néanmoins, avec ses couleurs éclatantes et ses quelques effets graphiques, il réussit à limiter la casse. Nettement insuffisant pour la Dreamcast, toutefois.

– Animation

On ne peut raisonnablement pas attribuer de note à cette spécificité pour un tel jeu. Sachez cependant qu'il n'y a aucun ralentissement. Une option 50 Hz/60 Hz est également disponible.

13 Son

Un bruit d'eau qui clapote très réussi, mais rapidement énervant. Quant aux musiques, elles sont inintéressantes.

18 Jouabilité

Pas besoin d'être un génie pour y jouer. Au bout d'un moment, la cadence s'accélère et le jeu en devient démoniaque. Peut-être un peu trop d'ailleurs...

– Intérêt

Difficile, Wetrix + vous retiendra longtemps devant votre téléviseur. La présence du mode multijoueur réhausse d'autant plus la durée de vie du soft. Malheureusement, Wetrix + ne bénificiera pas des joies du jeu en réseau.

En Conclusion

Avec ses pièges multiples (bombes, mines, glace, séismes, etc...) et ses nombreux modes de jeu, Wetrix + plaira aux afficionados des jeux de réflexion. Que ces derniers ne s'arrêtent pas à la réalisation technique du soft car son intérêt est ailleurs. Néanmoins, la difficulté est trop élevée.

75%

Power Stone 2

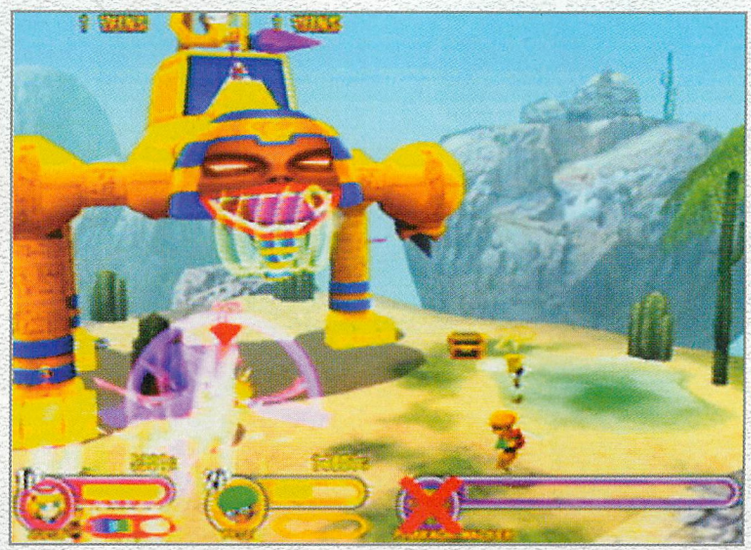
S'il est une suite parmi tous les jeux Capcom que les joueurs attendaient avec impatience, moi en tête, c'est très certainement Power Stone 2. Néanmoins, je préfère vous avertir tout de suite : Capcom a réussi à nous sortir un jeu qui n'aura aucun intérêt pour les non-possesseurs de téléviseurs de 72 cm, voire 80. Eh oui, jouer à quatre simultanément à un jeu de combat en 3D a certes ses avantages, mais aussi de graves inconvénients. Néanmoins, Power Stone 2 est une réussite indéniable mais dont les nombreux menus entièrement en japonais empêcheront les joueurs européens que nous sommes de tout comprendre.

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	combat
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

Sur cette photo : une attaque spéciale de Julia combinée à une vague de missiles. Power Stone 2 : le jeu qui tire dans tous les sens.

« Dans des décors animés et possédant une grande interactivité, de un à quatre combattants s'affrontent. Le dernier vivant est déclaré vainqueur. Pour ce faire, votre héros utilisera les éléments du décor de multiples façons (armes, tremplins, espaces surélevés, etc...), donnera des coups de pied et de poing ou pourra collecter trois pierres précieuses nommées Power Stones disséminées aléatoirement sur l'aire de jeu. »



Ce boss de milieu de parcours est très simple à battre, une fois que l'on a compris sa technique.

Import Et c'est reparti pour un tour ! Comme le sieur Tuco l'indiquait le mois dernier, la quête des pierres magiques n'a pas fini de faire parler d'elle, mais je vous préviens tout de suite, cette version japonaise n'est absolument pas compréhensible à 100 % pour quiconque ne sait pas parler japonais. Je vous vois ouvrir de grands yeux ou rire à gorge déployée tout en vous disant : «mais qu'est-ce qu'il raconte, lui ? Depuis quand a-t-on besoin de comprendre la langue pour un jeu de combat ?» La réponse arrive immédiatement.

Il faut savoir ce que l'on veut

En effet, rien ne vous empêchera de vous battre à travers les divers modes de jeu, mais pour la création d'objets dans l'Item Shop où déchiffrer les options cachées qui se débloquent après une victoire dans les modes Basic ou Arcade, il faudra savoir parler japonais car tous les menus sont composés de kanjis, de katakanas ou

Si personne ne gagne avant la fin du temps imparti, le mode Sudden Death survient irrémédiablement.

Les petits nouveaux

Le jeu vous propose d'incarner 12 personnages. On y retrouve les 8 personnages principaux du premier volet et 4 combattants fraîchement sortis de l'usine de Capcom, à savoir : Gourmand le cuistot, Accel le pistolero, Julia la demoiselle bourgeoise et Pete, le jeune garçon à l'allure de coursier du 19ème siècle. Très franchement, à part Accel, ces nouveaux héros sont tout simplement ridicules dans leurs attitudes ou leurs attaques normales. En revanche, leurs attaques spéciales sont originales et novatrices, même si celles de Julia semblent moins puissantes que celles des autres. Par contre, Vargas et Krakens semblent avoir disparu. On retrouve à leur place 2 nouveaux boss : Pharaoh Walker et Dr Erode qui sont tous deux monstrueux !

d'hiraganas ! Moi et Hugo sommes arrivés à en traduire quelques-uns, mais on remercie Kyo et PA de leur aide. En bref, vous allez galérer. Bien évidemment, si vous vous contentez de jouer et d'acheter des objets, ça ira, mais vous n'explorerez pas le jeu à 100 %.

PETIT RAPPEL DES FAITS

Pour les nouveaux venus, je vais rappeler le principe de Power Stone. Dans des décors animés et possédant une grande interactivité, de 1 à 4 combattants s'affrontent. Le dernier vivant est déclaré vainqueur. Pour ce faire, votre héros utilisera les éléments du décor de multiples façons (armes, tremplins, espaces surélevés, etc...), donnera des coups de pied et de poing ou pourra collecter 3 pierres précieuses nommées Power Stones disséminées aléatoirement sur l'aire de jeu. Grâce à ces joyaux, il pourra se transformer et effectuer deux super attaques très puissantes et quasi imparables. En bref, une fois que vous êtes transformé, vous avez de fortes chances de gagner, même si la puissance de ces attaques a été nettement réduite par rapport au premier volet ; désormais, on mise plus sur

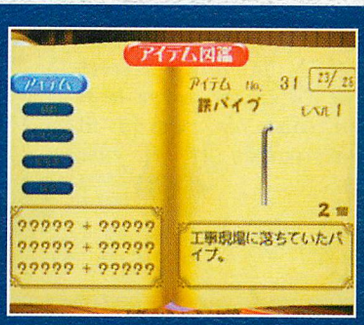
SI VOUS NE RÉANIMEZ PAS VOTRE COMPAGNON RAPIDEMENT, IL S'ENVOLE VERS LE PAYS DES ANGES ET NE PEUT PLUS VOUS AIDER. POUR CE FAIRE, ALLEZ VERS LUI ET APPUYEZ SUR Y.

TU VAS EN PRENDRE PLEIN LA G...

Fidèle à son habitude, Capcom a pourvu ses personnages d'attaques spéciales qui remplissent tout l'écran et donnant droit à une débauche d'effets de lumière assez somptueux. Si l'on peut regretter que les furies des personnages du premier volet soient restées strictement identiques, force est de constater que celles des nouveaux personnages sont variées, originales et en général, fort sympathiques. Du bon boulot de la part de Capcom, mais cela aurait encore pu être meilleur.

La petite boutique des items

L'Item Shop va vous permettre plusieurs choses. En gros, vous allez pouvoir faire fusionner des objets afin d'en créer de nouveaux, acheter de nouvelles armes, bénéficier d'une sorte de mode tutorial, rencontrer le père de Falcon (anecdotique), découvrir la Power Stone Collection et changer la couleur des habits des combattants. Pour l'instant, je n'ai pas trouvé de mini-jeux, mais je vous avertis que je n'ai pas eu le temps d'y jouer suffisamment. Néanmoins, il semblerait que le VM remplisse la même fonction que dans Marvel vs Capcom 2, à savoir transporter l'Item Shop dans le VM et pouvoir effectuer ses achats hors de chez soi. Je reste toutefois persuadé que des mini-jeux sont présents.



l'interactivité avec le décor. Grande nouveauté : on peut effectuer 2 attaques spéciales avant de revenir à son état original.

Les richesses de Power Stone 2

Power Stone 2 a vraiment bénéficié d'un soin particulier de la part de Capcom. En effet, ce ne sont pas moins de 9 choix qui s'offrent à vous. On retrouve les modes suivants dans l'ordre : Basic, Arcade, Battle Royal, Adventure, Item Shop, Options, Special Options, Save/Load et Network. Le Basic et l'Arcade sont en fait deux versions du mode story ; le Battle Royal vous permet de vous battre seul ou en équipe contre l'ordinateur ou des adversaires humains et le mode Adventure est comparable au mode story, à la différence près que vous pourrez récupérer de l'argent durant vos combats. Cet argent vous permettra d'acquérir moult objets dans l'Item Shop qui est décrit en détails dans un thème. Le menu Options vous permettra de régler le niveau des dégâts, la présence des

UN NIVEAU QUI RENFERME DE NOMBREUX PIÈGES.

AU COURS DU COMBAT, CE VAISSEAU SE DISLOQUE PETIT À PETIT.

« Afin de profiter du jeu à 100 %, je vous conseille d'aller sur Gamefaqs.com et de télécharger le fichier VM qui vous donnera tous les persos cachés, les niveaux supplémentaires et les nouveaux items. »

Ce niveau est tout bonnement superbe.

ALORS, QUOI DE NEUF ?

Je viens de vous le dire ! Ah pardon, vous voulez dire durant le jeu ? Ok, j'avais pas compris. Eh bien, ce qui change vraiment, ce sont les niveaux en eux-mêmes car le gameplay est resté le même. Vous vous souvenez de Dead or Alive 2 avec ses niveaux sur plusieurs étages ? Oui ? Parfait, car dans PS 2 (non, je ne fais pas référence à une console concurrente, bande de réacs !), c'est exactement la même chose. Les niveaux se déroulent non seulement sur plusieurs étages, mais dans différents lieux et ce, pour n'importe quel combat. Ainsi, pour le temple japonais, vous débutez le combat dans le jardin. Puis, quand le scrolling vous le permet, vous avez droit à une petite séance de plates-formes vous permettant d'escalader le temple. Enfin, vous terminez le combat dans ce lieu saint. Je vous laisse découvrir les autres niveaux par vous-même.

Une cinématique de fin malheureusement commune à tous les persos.

En mode solo, vous vous battrez souvent contre trois persos dirigés par la console.

items et tout le fourbi habituel. Dans les Special Options, on pourra décider du nombre de Power Stone à trouver dans le niveau. De plus, des options cachées seront débloquées dans ce mode à chaque fois que vous terminerez le jeu dans le mode Story. Enfin, le mode Network n'est utilisable qu'au Japon.

LE PRIX DE LA LIBERTÉ, C'EST L'ÉTERNELLE VIGILANCE

Cette grande phrase de Thomas Jefferson trouve ici sa place. En effet, selon le scénario, vous devez vous échapper du château du sinistre DR Erode. Or, dans chaque niveau, de nombreux pièges vous attendent. Que ce soit l'héliporteur vous transportant qui se disloque subitement ou la pierre géante qui vous poursuit dans les catacombes comme dans le premier Indiana Jones, il faudra faire preuve d'attention. Sachez qu'il est possible de retourner ces pièges à votre avantage ; à vous d'en tirer le meilleur parti...

AMBIANCE, QUAND TU NOUS TIENS

Une petite aide est toujours la bienvenue !

Pour vous aider à naviguer à travers les menus de Power Stone, voici la traduction de plusieurs écrans de menus. C'est parti !

Les modes de jeu.
Considérons que la ligne entourée de 2 pierres est la ligne 1. La ligne d'en dessous devient donc la ligne 2, et ainsi de suite.

1 : Basic
2 : Arcade
3 : Battle Royal
4 : Adventure
5 : Item Shop
6 : Options
7 : Special Options
8 : Save/Load
9 : Network

Le mode Item Shop
En partant de bas en haut :

1 : fusionner des objets
2 : acheter des objets
3 : Tutorial (en japonais !)
4 : Power Stone Collection : pour savoir ce que vous avez débloqué ou acheté
5 : Customisation des personnages
6 : Exit

Menu des options
En partant de bas en haut :

1 : Niveau de difficulté
2 : Présence des items
3 : Niveau des dégâts
4 : Présence des items provenant de l'Item Shop
5 : Son en mono ou en stéréo
6 : Volume de la musique
7 : Volume des bruitages
8 : Continue
9 : Configuration des manettes
10 : Options par défaut

PETE APRÈS UTILISATION DE 3 POWER STONES : C'EST RIDICULE !

CET ALIEN EST QUASI INDESTRUCTIBLE, MAIS CONCLUT EN BEAUTÉ CE NIVEAU.

17 Graphismes

On retrouve exactement le même style graphique que dans Power Stone premier du nom. Les effets de lumière sont toujours aussi magnifiques et les couleurs chatoyées et nombreuses. Une réussite. De plus, l'intro, sans être extraordinaire, a bénéficié d'un effort de la part de Capcom qui a enfin utilisé de l'image de synthèse.

18 Animation

C'est toujours aussi speed, excepté lorsque vous jouez à 4 sur une console française switchée. Calmez-vous, ce n'est pas catastrophique. La présence d'un mode 50 Hz/60 Hz rassurera tout le monde. On a droit à un ralentissement à la fin du combat, mais c'est un effet voulu de la part des programmeurs.

12 Son

Des musiques dans la même lignée que celles du précédent épisode et des digits très bien adaptées, mais pas meilleures que dans Power Stone 1. Capcom s'est montré fainéant sur ce coup-là, donc punition.

16 Jouabilité

Toujours excellente dans les matches en solo ou à deux, elle devient franchement brouillonne dès que l'on s'y met à quatre, du fait de la gestion de la 3D. Le zoom arrière obligatoire est beaucoup trop prononcé et cela en devient presque injouable.

16 Intérêt

La barrière de la langue empêche l'exploitation complète du soft, sauf si l'on est prêt à y passer ses jours et ses nuits sans manger et avec un dictionnaire de japonais sur les genoux. Heureusement que Gamefaqs est là !

En Conclusion

Si la vitesse d'animation est respectée lors de la sortie européenne du jeu, Power Stone 2 sera un hit. Dans cette version japonaise, il n'est que très bon. Merci à Internet, mais même un fichier VM ne compensera pas le fait de devoir posséder une énorme télévision pour pouvoir pleinement profiter du mode quatre joueurs.

90%

avis

Si ce second épisode de Power Stone n'apporte pas de véritables nouveautés (à l'exception du mode quatre joueurs), il demeure un titre de baston original et extrêmement fun. On regrettera simplement que les parties à quatre soient un peu fouillis, surtout si l'on ne dispose pas d'un écran suffisamment grand. Il trouvera donc aisément sa place aux côtés de SoulCalibur et de DOA2, même si l'acquisition n'est conseillée qu'à ceux qui ne possèdent pas le premier Power Stone.

Vincent

UNE IDÉE TRAHIE PAR LA 3D

L'innovation de ce Power Stone 2 consiste en le mode 4 joueurs. De prime très fun, ce mode pêche malheureusement par un aspect beaucoup trop fouillis car la 3D gère mal la perspective dès que 2 combattants sont situés aux extrêmes gauche et droite de l'écran. Les sprites sont alors trop petits et l'on fait n'importe quoi ! Le problème se corrige quelque peu, A CONDITION de jouer sur une énorme télé. En dessous d'une 80 cm, on oublie ce mode vite fait. Ce défaut réduit considérablement l'intérêt du jeu car seul, on finit par s'en lasser et si l'on n'y joue qu'à 2, mieux vaut acheter PS 1 qui ne vaut plus grand chose en japonais. Afin de profiter du jeu à 100 %, je vous conseille d'aller sur Gamefaqs.com et de télécharger le fichier VM qui vous donnera tous les persos cachés, les niveaux supplémentaires et les nouveaux items. Quoi qu'il en soit, Power Stone 2 est un très bon jeu. Nul doute que la VF bénéficiera d'une meilleure note. Pour conclure, sachez qu'en terminant le titre en mode arcade ou basic (c'est l'un des 2) avec tous les persos, vous débloquez 2 persos cachés : Mel (la fille de l'item shop) et Pride (le père de Falcon).

Seba

TESTS

Star Wars Episode 1 Racer

Il fallait s'y attendre, la Dreamcast n'échappera pas au phénomène Star Wars. Certains espéraient la conversion du Star Wars Racer de Sega (celui qui vient juste de sortir dans les salles d'arcade japonaises), d'autres un titre totalement inédit capable de combiner la richesse de l'univers cosmique de George Lucas à un gameplay soigné. Tout faux ! C'est tout simplement la conversion de l'excellent Star Wars Racer de LucasArts qui débarque sur la dernière console de Sega. Critiqué en masse par les sites Internet américains et apprécié unanimement par la rédaction de Dreamzone, ce jeu pourrait bien faire rougir de plaisir les fans de la saga.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	LucasArts
Concepteur :	LucasArts
Type :	courses
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (US) juin (Europe)

Avec quatre vues différentes, vous n'aurez que l'embarras du choix.

Si vous avez gagné les 27 courses, vous pouvez toujours provoquer un de vos potes pour un duel en écran splitté.

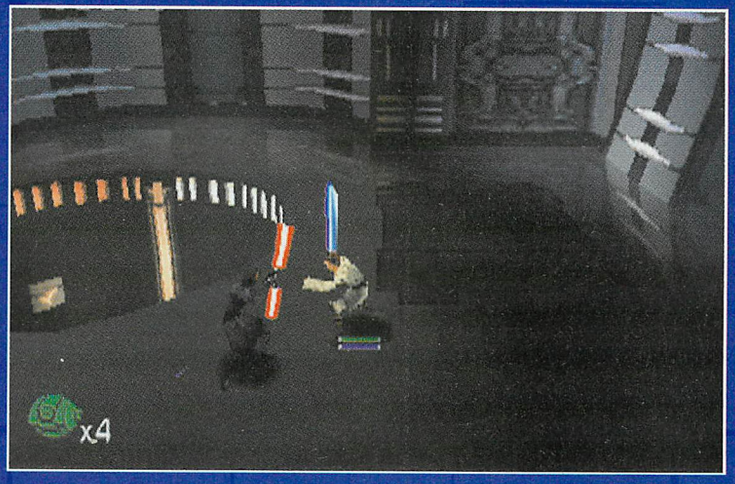
Import Il était une fois, dans une galaxie lointaine... un pauvre testeur du nom de Neo Alex condamné à tester les meilleurs jeux. Bien oui, quoi ! Soyons honnête, depuis maintenant trois mois, je ne teste quasiment que des grands jeux (mes autres consoles commencent à jeter un regard noir à ma pauvre Dreamcast). Entre The Nomad Soul, Sega GT, Soul Reaver, MDK 2, NHL 2K et King of Fighters'99 Evolution, je me suis régalé. Aujourd'hui, le fan de Star Wars que je suis se réjouit de pouvoir mettre la main sur le premier titre LucasArts sur Dreamcast. Et avec ce Star Wars Episode I Racer (bonjour les titres à rallonge), la bécane de Sega prouve une nouvelle fois (après les excellents Sega GT et 4 Wheel Thunder) que les jeux de courses, c'est aussi son domaine.

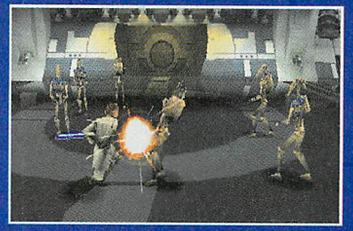
Si la force tu as, un grand pilote tu deviendras

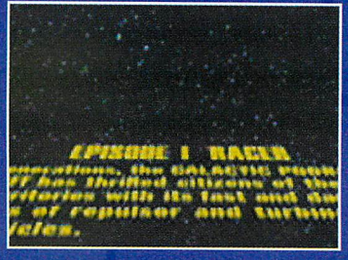
Cette version Dreamcast de ce jeu de courses basé sur l'univers de Star Wars : The Phantom Menace reprend tous les éléments qui en avaient fait un hit sur Nintendo 64. Au départ, vous devrez choisir un pod (sorte de char volant) parmi une bonne quinzaine. Chaque pod possède ses

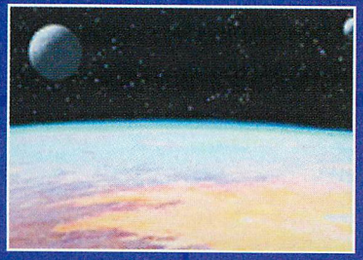
La bataille des Jedi

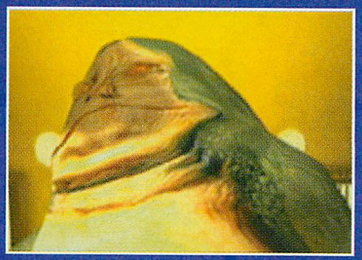
Comme un bonheur n'arrive jamais seul, LucasArts a semble-t-il prévu de convertir le fameux Jedi Power Battle sur Dreamcast. Ce beat'em all provenant de l'univers PC (qui vient d'ailleurs de sortir sur PlayStation) permet à deux joueurs de se lancer dans une mega-baston en contrôlant des personnages comme Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jin et Mace Windu. Il serait une alternative intéressante aux créatures monstrueuses du magnifique Zombie Revenge. Pour l'heure, nous sommes encore dans l'attente d'une confirmation de la part des équipes de développement de LucasArts. Avec un peu de chance, nous pourrions même en voir une version jouable lors de l'E3.

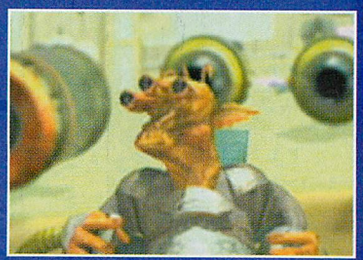












UN PETIT COIN DE GALAXIE

1- AQUALIRIS

Comme son nom l'indique, ce monde est principalement composé d'eau. Les différents circuits situés sur Aqualiris se situent sur des îles artificielles à la surprenante technologie. Parfois, vous aurez la possibilité de plonger, au détour d'un tunnel, dans les profondeurs abyssales et de contempler à travers les vitres quelques bancs de poissons.

2- ANDO PRIME

Voilà un parcours qui vous rappellera la planète Hoth de L'Empire contre-attaque. Les lacs gelés et les canyons hyper serrés pourraient bien vous causer quelques soucis. Les plus téméraires apprécieront la possibilité de slalomer entre les stalactites. Ando Prime vous obligera à un pilotage ultra-précis et à utiliser la majorité des raccourcis pour espérer triompher.

3- BARCONDA

Là, on se croirait presque sur Endor avec ses jungles luxuriantes et ses statues d'étranges divinités. Hormis un petit passage sur la plage, cette planète ne réserve que des problèmes aux pilotes de pods avec ses virages particulièrement vicieux. La prudence s'impose !

4- MON GAZZA

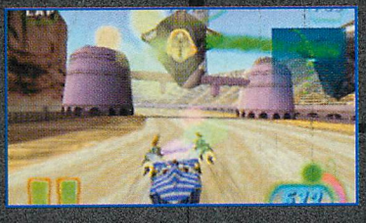
Les mines de cette planète dont l'aspect évoque irrésistiblement celui de la célèbre Mars nous offrent quelques-unes des plus belles courses du jeu. Il faudra se montrer prudent pour éviter les énormes grues qui pontuent le parcours. Dans ces cas-là, il vaut mieux chercher un maximum de raccourcis...

5- MALASTARE

Cette planète propose des décors sombres mais superbes avec ses rivières de gaz vert et ses lampadaires gigantesques. Les raccourcis y sont nombreux et permettront aux plus rapides de tailler la route comme jamais. J'en connais qui vont se régaler !

6- OOVO IV

Alors là, c'est du délire ! Sur ce monde, vous allez en voir de toutes les couleurs. Entre les portes pivotantes, les tunnels en apesanteur et les météorites, ça dépote grave ! Avec Ord Ibanna, c'est ici que vous trouverez les circuits les plus difficiles.

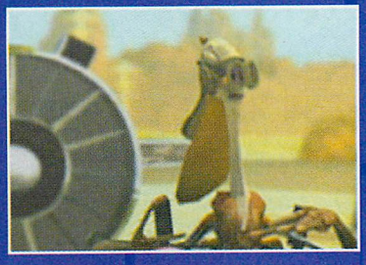
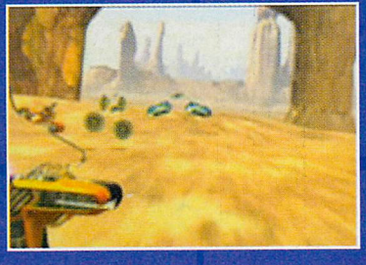


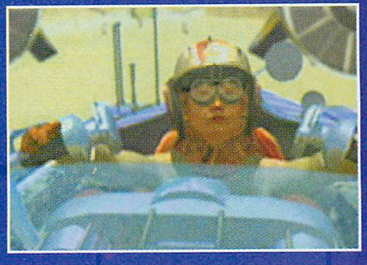
7- TATOOINE

La planète d'origine des Skywalker ne propose que de vastes étendues désertiques où le sable règne en maître. De temps en temps, on y trouve quelques canyons escarpés dans lesquels se pratiquent des courses mortelles. Il faudra se méfier de ce fourbe de Sebulba !

8- ORD IBANNA

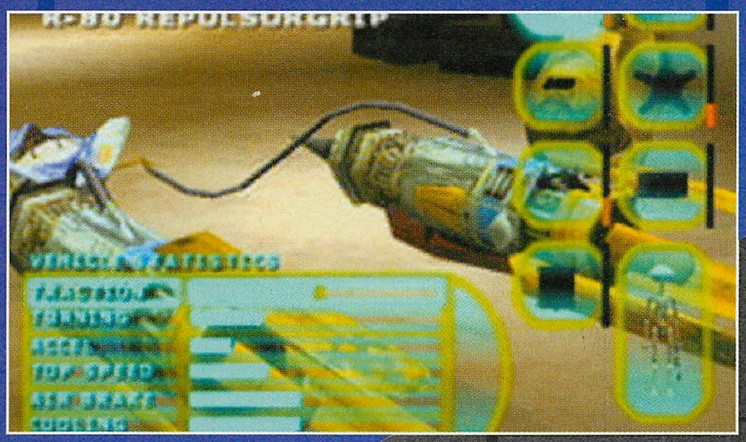
Futur fief du fameux Lando Calrissian, cette cité des nuages est vraiment magnifique. Cependant, que la beauté de ces paysages aériens ne vous fasse pas oublier la difficulté des différents tracés. J'en connais qui pourraient bien en jeter leur pad de dépit.

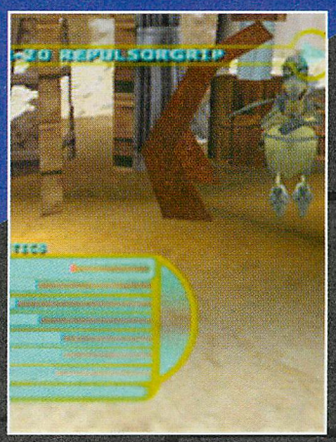





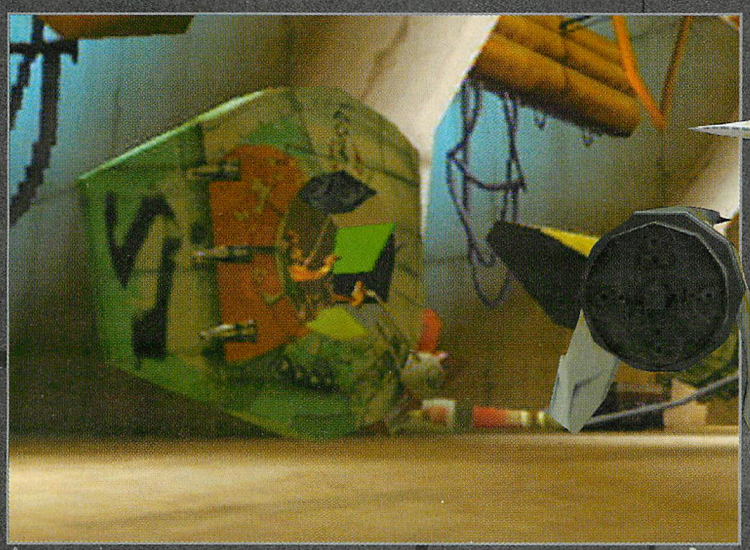
Va donc chez Watto !

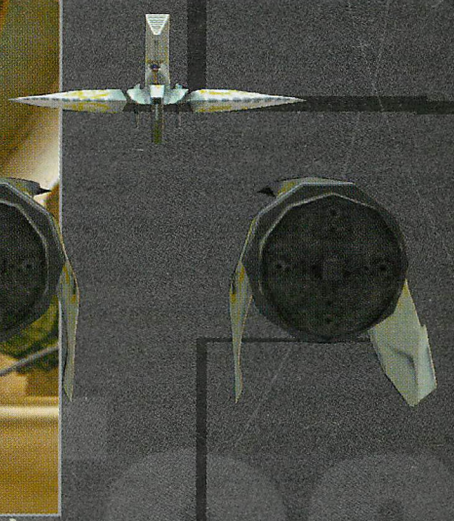
Tous les meilleurs pilotes de la galaxie le savent bien, si on cherche à améliorer son pod, il faut se rendre à la célèbre casse de Watto, sur Tatouine. Ce marchand au caractère bien trempé vous proposera un grand nombre d'accessoires susceptibles d'améliorer grandement les caractéristiques de votre vaisseau (tenue de route, vitesse, accélération, résistance...). Malheureusement, cela vous demandera une petite fortune (vous avez intérêt à gagner toutes les courses !). Les moins fortunés pourront toujours se rendre à la casse dans l'espoir de dégoter du matériel d'occasion.





propres caractéristiques (vitesse, accélération, résistance...). Ensuite, il ne vous reste plus qu'à attaquer la première ligue composée de sept courses réparties sur huit différentes planètes (voir le texte «Un petit coin de galaxie»). Chaque course gagnée vous rapportera une certaine somme d'argent indispensable pour améliorer votre pod. Si vous êtes très bon, vous pourrez aussi gagner de nouveaux pods (jusqu'à arriver à un total de 21). A la différence de WipEout, vous ne disposez pas d'armes pour éliminer vos adversaires (sauf ce sale tricheur de Sebulba !), il faut vous contenter d'un turbo particulièrement dangereux à l'utilisation. Pour l'activer, vous devrez pointer le stick analogique vers l'avant et attendre que votre barre de propulsion vire au rouge avec un voyant lumineux jaune au dessus. Malheureusement, ce turbo peut détériorer vos réacteurs, utilisez-le donc parcimonieusement. Pour casser un peu le rythme des courses, les programmeurs ont intégré une énorme quantité de raccourcis tout au long des 25 tracés que comporte le jeu. De quoi proposer des courses particulièrement trépidantes...

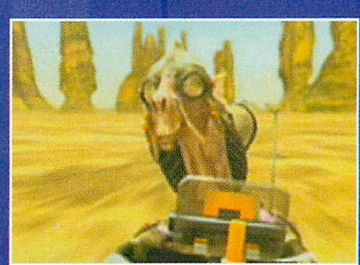




Au fur et à mesure de vos victoires, vous gagnerez de nouveaux pods.

Star Wars Racer est un joyau, la Dreamcast est son écrin

Certains sites Internet osaient comparer la version Dreamcast du jeu de LucasArts à la version Nintendo 64, quelle erreur ! C'est plutôt le PC qui semble avoir inspiré les programmeurs de la version Dreamcast. Les différences sont vraiment flagrantes. Ici, fini les graphismes un peu flous, l'animation légèrement saccadée et l'absence de musique lors des deux premiers tours de chaque course. On a enfin droit à un jeu abouti. Les décors sont superbes (malgré un léger brouillard), l'animation arrache (c'est aussi rapide que 4 Wheel Thunder) et les musiques collent diablement bien à l'ensemble. Une vraie réussite, d'autant que la jouabilité a elle-aussi été améliorée (la précision du stick Dreamcast se révélant excellente à l'usage). Pour parfaire l'ensemble, LucasArts a ajouté une option Lens Flare permettant de sympathiques effets de lumière. Techniquement, ce Star Wars Racer s'avère des plus réussis et fait plaisir à voir. Seuls les membres actifs du comité anti-Lucas trouveront encore à redire («ouais,

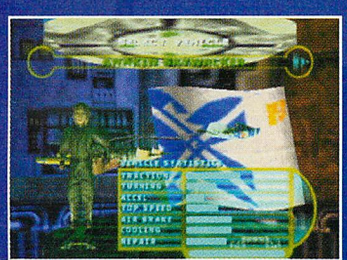


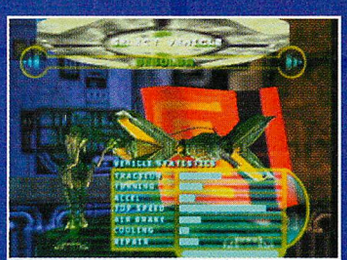
TESTS

La dernière ligue ne propose que quatre courses, mais la difficulté y est terrible !

c'est simplement une conversion N64 améliorée», «c'est joli, mais on peut pas tirer comme dans WipEout», «Pourquoi on peut pas jouer à quatre comme dans F-Zero X ?»...). Et pourtant, il ne faut pas se leurrer, Star Wars Racer est le meilleur jeu d'arcade de la Dreamcast. Un grand bravo à LucasArts !

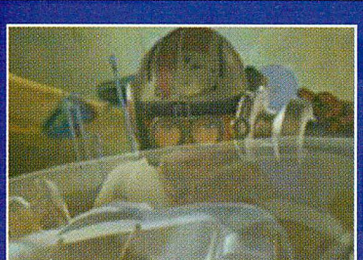
Neo Alex

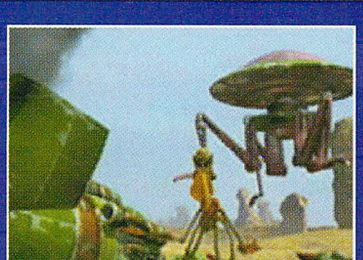


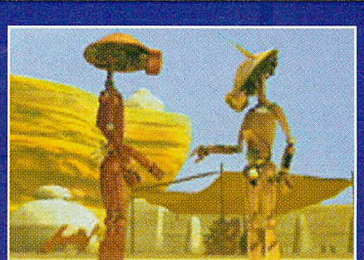


Mais, c'est quoi un pod ?

Après les bagnoles réversibles de Rollcage et les vaisseaux meurtriers de WipEout, on a droit au «pod», un char romain futuriste où les chevaux sont remplacés par des turbines d'avion de chasse. Comme prévu, ces véhicules sont ultra-rapides et extrêmement fragiles. Il faudra constamment surveiller l'état de ces fameuses turbines pour éviter de finir en un amas de ferraille fumant. Au fil des courses, vous pourrez gagner la possibilité de jouer de nouveaux pods (avec au final un total de 21 pods). De quoi motiver sérieusement les joueurs en quête de challenge.







17 Graphismes

Plus proche de la version PC que de la version Nintendo 64, Star Wars Racer dispose d'un visuel classieux. Les décors sont riches et détaillés, les effets de lumière très présents et les véhicules parfaitement reproduits. Avec huit planètes différentes, vous allez en voir du pays. Dépaysement garanti pour les amateurs de science-fiction !

17 Animation

On peut dire que ça déménage ! Les pods bondissent sur les multiples tracés à la vitesse d'un avion supersonique. Croyez-moi, vous avez intérêt à être en forme, sous peine de voir votre petit-déjeuner sortir maladroitement de votre bouche après le bouclage d'une course en vue interne. Au passage, on en profite pour dire adieu aux saccades de la version N64.

18 Son

A moins de détester John Williams, vous allez en prendre plein les oreilles. Les musiques sont grandioses et on ne se lasse pas des envolées lyriques de la saga. Côté bruitages, c'est du tout bon (j'espère que vous avez une bonne installation sonore). On a vraiment l'impression de se trouver au coeur d'un opéra cosmique ultra-speed.

17 Jouabilité

Autant les versions PC et Nintendo souffraient de l'ergonomie de leurs pads et joysticks respectifs, autant cette version Dreamcast démontre l'extrême précision de son stick analogique. On peut quasiment tout faire rien qu'avec deux boutons, on a rarement fait aussi efficace. La difficulté est parfaitement bien dosée et le néophyte comme l'expert y trouveront leur compte.

17 Intérêt

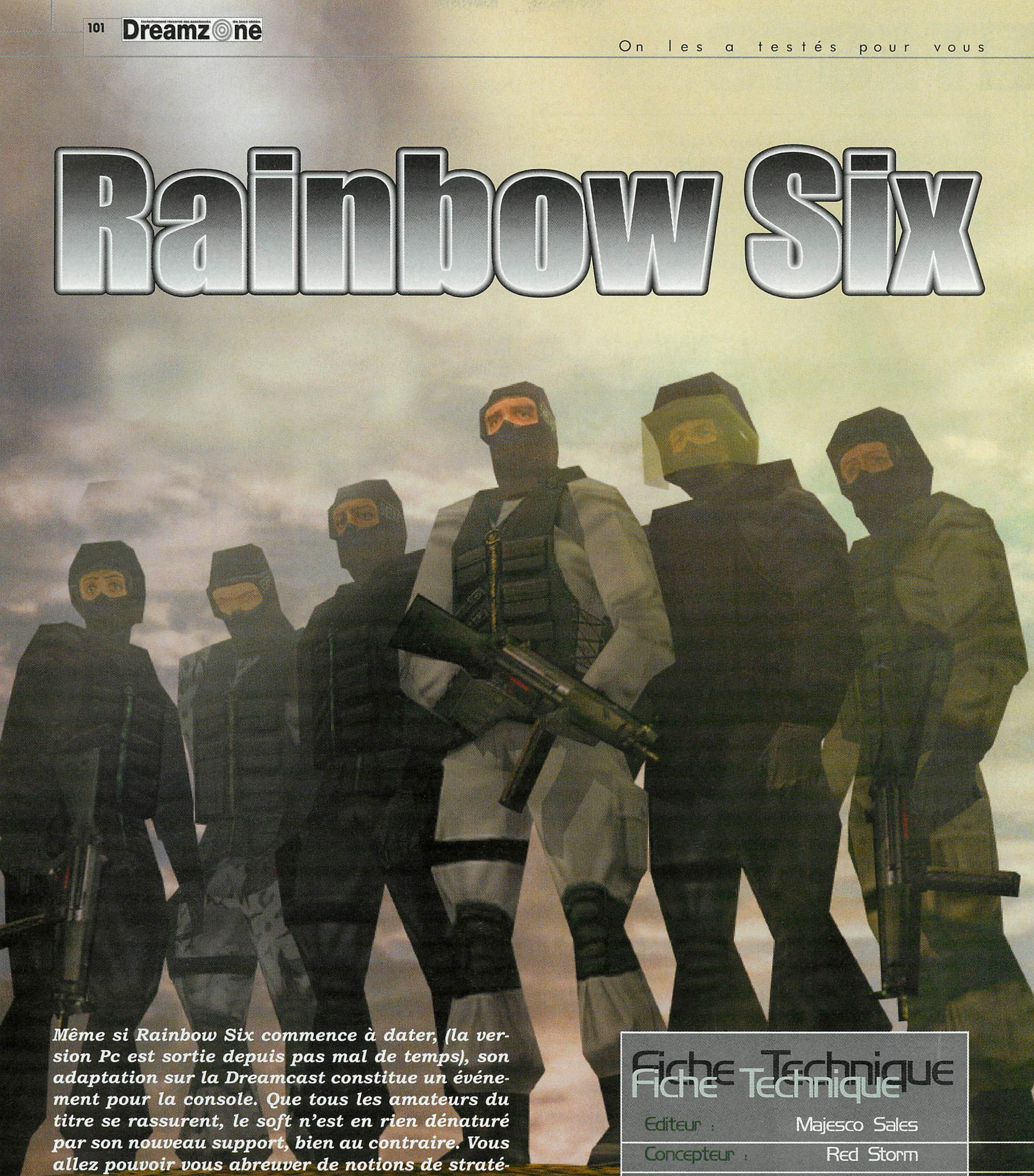
Avec 27 circuits, 21 vaisseaux, un mode multijoueur et la possibilité de customiser son appareil, on ne peut pas dire que LucasArts nous vole sur ce coup-là. Les dernières courses sont suffisamment difficiles pour vous scotcher à l'écran pendant quelques heures supplémentaires.

En Conclusion

Le meilleur jeu de course arcade de la Dreamcast et un excellent avant-goût à un éventuel WipEout. Ne vous fiez pas à nos amis ricains, cette version est de loin la meilleure et il faudrait être stupide pour ne pas en profiter.

92%

Rainbow Six



Même si Rainbow Six commence à dater, (la version Pc est sortie depuis pas mal de temps), son adaptation sur la Dreamcast constitue un événement pour la console. Que tous les amateurs du titre se rassurent, le soft n'est en rien dénaturé par son nouveau support, bien au contraire. Vous allez pouvoir vous abreuver de notions de stratégie et de tactique commando sans aucune modération. Il ne pouvait en être autrement de la part de Tom Clancy, auteur de talent qui a inspiré le scénario du jeu. On ne peut pas nier qu'il y ait quelques défauts, mais on retrouve avec plaisir une ambiance qui nous plonge dans le quotidien des commandos d'élite américains.

Fiche Technique

Editeur :	Majesco Sales
Concepteur :	Red Storm
Type :	action/statégie
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. PC et DC (US)

TESTS

« S'il y a une chose que l'on ne peut pas reprocher aux développeurs du titre, c'est bien d'avoir négligé le réalisme. Ici, la moindre balle peut être mortelle dès le premier impact. Quel que ce soit le personnage que vous dirigez, son comportement est en rapport avec le contexte dans lequel il évolue. »

VOYEZ COMME LE VISAGE DE CHAQUE MEMBRE D'UNE ÉQUIPE A SA PROPRE EXPRESSION.

Import Tapi dans l'ombre, comme des fauves aux aguets, à l'affût de la moindre proie, les hommes de Rainbow Six ne se déplacent que par deux. Ils sont aguerris à toute forme de combat, ils sont passés maîtres dans le maniement des armes, de l'explosif à la grenade en passant par tous types de fusils d'assaut. Soldats d'élite recrutés parmi les meilleurs, ils peuvent être présents à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, disponibles dans n'importe quelle partie du monde en moins de vingt quatre heures. Ils interviennent quand la situation est désespérée et qu'il n'y a plus d'espoir. Ils sont la dernière alternative avant le renoncement le plus total.

UNE AMBIANCE FORMIDABLE

S'il y a une chose que l'on ne peut pas reprocher aux développeurs du titre, c'est bien d'avoir négligé le réalisme. Ici, la moindre balle peut être mortelle dès le premier impact. Quel que ce soit le personnage que vous dirigez, son comportement est en rapport avec le contexte dans lequel il évolue. Il se cache, il marche doucement et vous pouvez même distinguer les mouvements de sa poitrine alors qu'il respire. Les armes ne cracheront pas leurs projectiles mortels à l'infini, il faudra vous recharger au bon moment pour ne pas vous retrouver en face d'un ennemi le magasin vide. L'ambiance apporte aussi sa contribution aux côtés réalistes : le son est en adéquation avec l'environnement. Les bruits des pas, les grillons qui chantent et les coups de feu qui claquent de manière inopinée sans que l'on sache d'où ils viennent. La musique vient apporter une touche dramatique ou de suspense selon les circonstances. (On mégotera simplement sur la musique militaire déchirante qui retentit à chaque fois qu'un membre de votre équipe se fait tuer qui est plus pathétique qu'émouvante). On s'y croirait, on est plongé littéralement au sein d'opérations militaires à l'intérieur d'un commando. Cependant, il existe une contrepartie qui n'est pas négligeable, vous pouvez tout contrôler, et cela peut s'avérer extrêmement contraignant ou passionnant selon les affinités de chacun.

ON SENT QUAND MÊME UNE LÉGÈRE APPRÉHENSION SUR LES VISAGES.

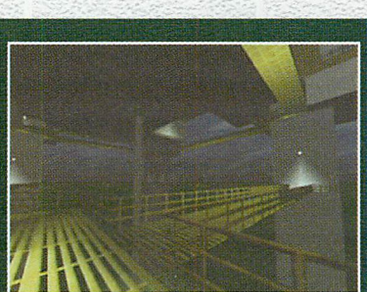
AVIS

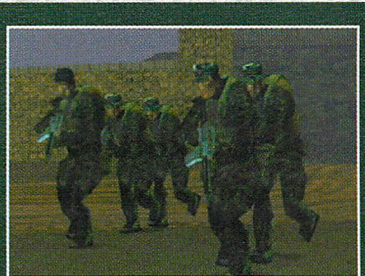
Bien que techniquement décevant, Rainbow Six va vous entraîner dans un monde où vigilance, sang-froid et rapidité d'action seront les clés de votre survie. Doté d'une grande difficulté et d'une durée de vie en conséquence, Rainbow Six va vous en faire baver. Si la maniabilité est délicate lors des premières parties, on s'y fait au fil des missions. En résumé, Rainbow Six est un très bon jeu. Vivement la version française, d'autant plus que les missions de l'add-on Eagle Watch ont été incluses ! Par contre, la suppression du mode multijoueur est insupportable ! C'est honteux !

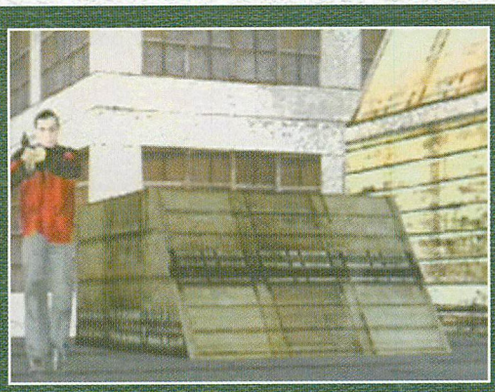
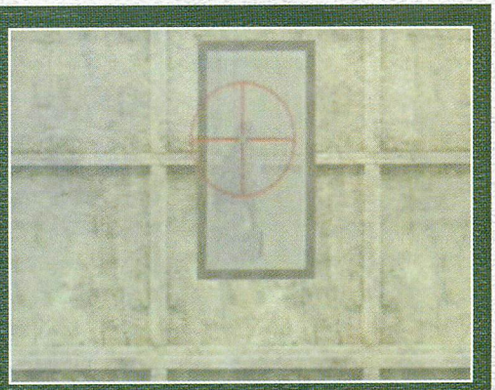
Seba

MISSIONS POSSIBLES

Si le cadre des missions varie assez souvent, (en fonction d'un pays, d'un lieu ou d'une atmosphère) les objectifs à réaliser ne sont pas très variés. Sorti de la libération d'otages et de l'assassinat pur et simple des ravisseurs, on a vite fait le tour. Leur intérêt ne repose en effet que sur les plans des différents endroits proposés. La variation des missions ne repose que sur le nombre d'otages ou leur rang dans la société (général, ambassadeur.. etc).





INTRO DIRECT

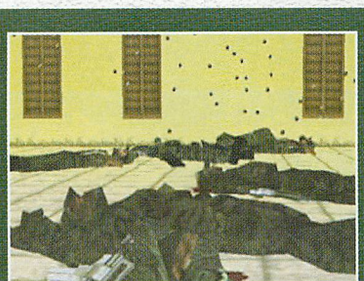
L'introduction de Rainbow Six n'est pas exceptionnelle, elle a simplement le mérite de recouvrir l'ensemble des missions du titre. On situe l'action au moment de la guerre froide et on assiste à plusieurs cinématiques relatives à des prises d'otages, des interventions musclées et d'autres plus expéditives, mais silencieuses. L'ambiance est d'ores et déjà présente et ne vous trompe pas sur la marchandise, parce que pour la majorité des séquences, c'est le moteur 3D du jeu qui est utilisé.

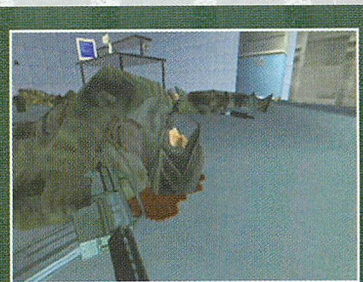
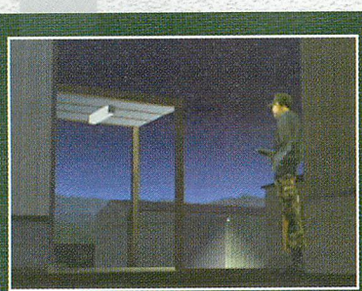
La vision nocturne est un gadget indispensable pour zigouiller du terroriste la nuit.

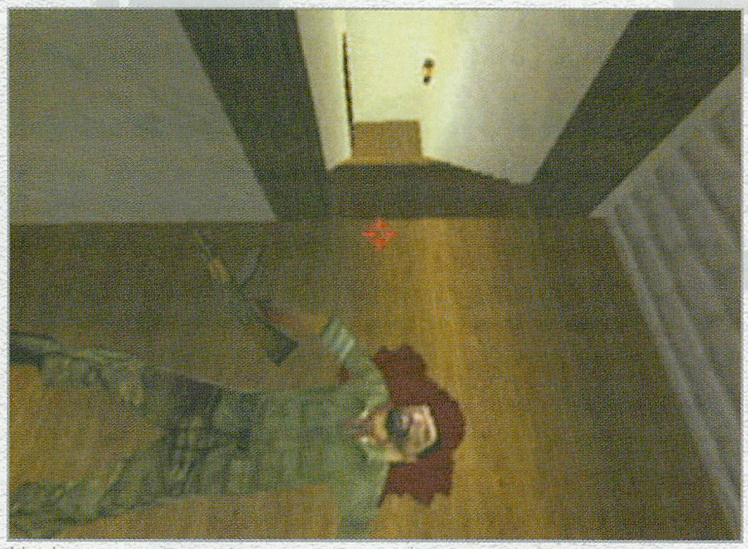
DES MODES EN QUANTITÉ

Le mode training est plus que salvateur dans ce cas-là, et croyez bien que les 27 entraînements disponibles ne sont pas de trop pour se familiariser avec la multitude d'actions qu'il est possible de faire avec son personnage. Rien que pour changer de catégorie d'arme, de faire fonctionner la vision nocturne ou plus simplement de donner des ordres à la radio aux membres de son équipe, des heures seront nécessaires avant que ces gestes ne deviennent des réflexes. Le jeu en vaut véritablement la chandelle dans la mesure où ses gestes qui au départ paraîtront au bourrin de service bien superflus se révéleront dès la première mission gages de survie. Il y a deux niveaux de difficulté sélectionnables dans le menu, Recruit ou Vétéran (inutile de préciser par lequel commencer.) Vous commencerez à vous frotter aux terroristes du monde entier au cours de 16 challenges à la difficulté progressive et au cours de mis-

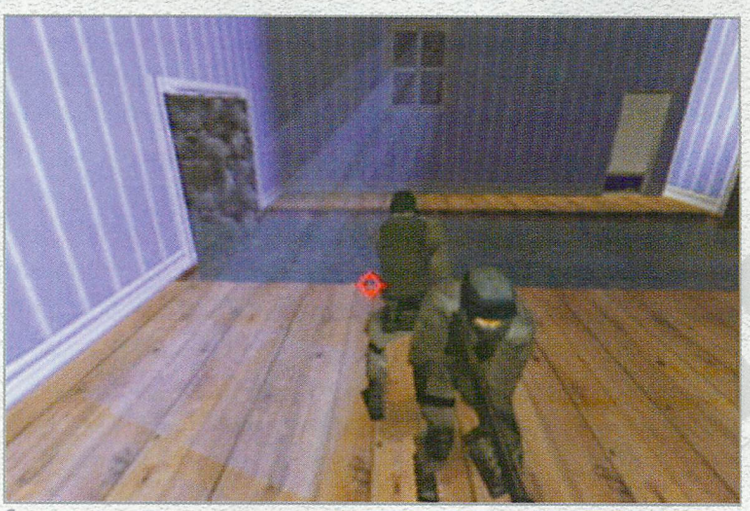
Parfois le combat au corps à corps se révélera indispensable.



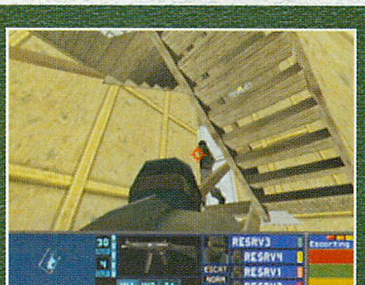


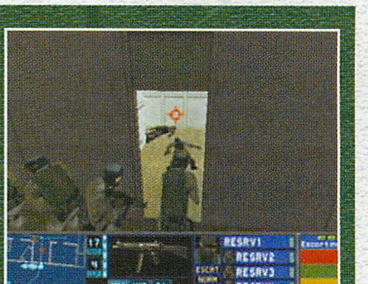
LÀ OÙ VOS COMMANDOS PASSENT, LE TERRORISTE TRÉPASSE.

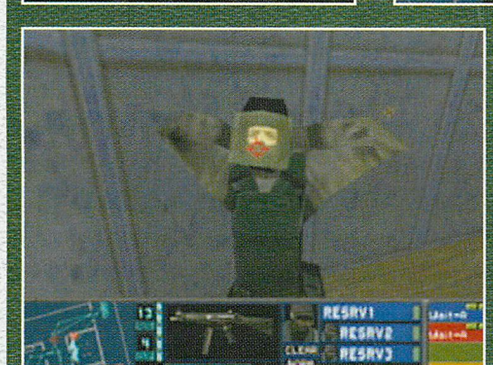


ENCORE UNE POSITION PROPRE AUX COMMANDOS : CHACUN EST LA COUVERTURE DE L'AUTRE.

sions supplémentaires qui portent le doux nom de Eagle Watch Missions. Elles ne seront accessibles qu'après avoir bouclé la première étape. Vous ne partirez pas à l'assaut sans au préalable avoir peaufiné le déroulement de la mission. Il vous faudra établir un plan d'action net et précis en rapport avec le terrain, le nombre de terroristes, et le nombre d'otages à sauver. Chaque soldat est entraîné à une action en particulier et un tableau vous explique ses avantages et ses défauts de manière très complète. Vous choisirez l'équipe la plus conforme aux exigences et à la diffi-

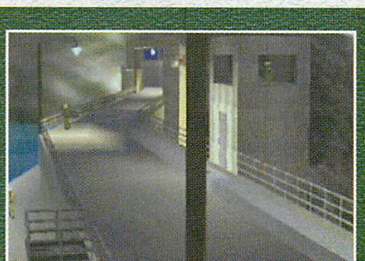


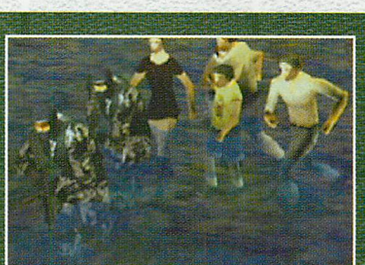


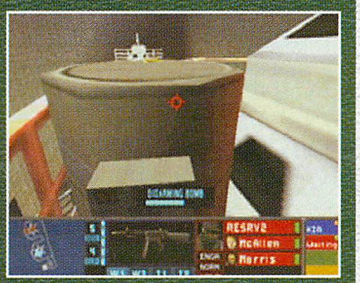


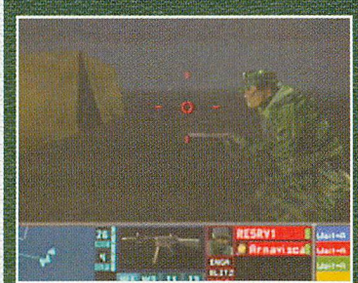
PARCOURS DU COMBATTANT

Le mode training est indispensable pour se perfectionner avec le pad, mais pas seulement. Il permet aussi de se retrouver en situation commando et d'apprendre à gérer au mieux vos hommes. Il autorise aussi à se familiariser avec tous les types de terrains que vous retrouverez plus tard en mission. Le nombre de tableaux d'entraînement est encore plus important que celui des campagnes de combats réels, c'est pour vous dire l'importance qu'il prend dans Rainbow Six.









Stratégie et tactique

L'action est omniprésente dans le titre, mais elle n'en constitue pas l'unique intérêt. La stratégie est l'autre pôle du jeu, qui nécessite une grande patience et une capacité d'adaptation assez importante. L'interface est assez claire, même si au premier abord elle est rébarbative. Elle a le mérite d'être complète et de regrouper un nombre d'options hallucinantes. Vous pourrez tout optimiser, de la protection en intervention au choix de la tenue et des armes. Il se passera pas mal de temps avant que vous optimisiez complètement les stratégies que vous pouvez utiliser.

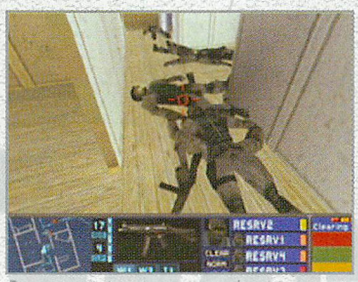
culté de l'action à mener. Il en sera de même pour l'armement qui nécessite une réflexion indispensable. Même si toutes ces options paraissent rébarbatives, on finit par se prendre au jeu de la stratégie commando (c'est tout juste si avant de jouer, Shingo ne se maquille pas en tenue de camouflage, c'est vous dire). La maniabilité est indéniablement le point le plus important de Rainbow Six, bien maîtriser le pad vous procura un énorme plaisir et vous fera apprécier d'autant plus le titre.

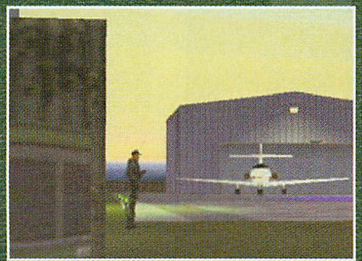
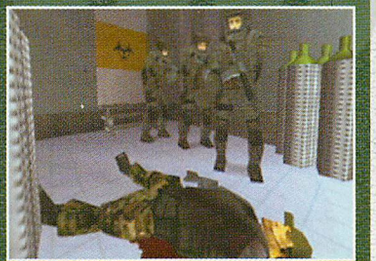
Graphiquement un peu juste

D'un point de vue graphique, la conversion sur la Dreamcast est fidèle et exploite honorablement le potentiel de la console. Le problème est plutôt sur la version Pc, qui malheureusement commence déjà à dater. Vous comprendrez alors pourquoi les décors sont assez vides et pourquoi la modélisation n'est pas optimisée comme aurait pu l'être un titre plus récent. De plus, les concepteurs ont dû suffisamment se torturer l'esprit pour optimiser les touches Pc et le pad pour ne pas se rajouter du travail et nous gratifier d'effets de lumière comme ils l'avaient fait sur Tomb Raider (ce qui est bien dommage). Au niveau de l'animation il n'y a rien à redire : fluide et rapide, le titre ne souffre pas de son grand âge. Cependant, s'il y a un point qui nous laisse perplexes, c'est que le mode deux joueurs a disparu (alors que la Nintendo 64 proposait dans son adaptation le dit mode). Qu'on ne vienne pas nous dire que c'est une question de puissance de console, parce que là on ne va pas être contents. Dans l'ensemble, Rainbow Six reste en dépit de ses défauts une excellente plongée dans un monde et un esprit bien particulier qui devrait ravir les amateurs de stratégie et d'action.

El Tuco

Les décors légèrement vides sont malheureusement une constante dans Rainbow Six.


Parfois si le sol est jonché de cadavres, vous devrez peut-être remettre en cause votre stratégie initiale.

14 Graphismes

Malheureusement, le jeu aurait mérité mieux qu'une simple conversion via Windows CE. Rainbow Six commençant à dater, les graphismes ne sont pas représentatifs de la puissance de la console.

16 Animation

Rapide et fluide, elle ne pose aucun problème. On ne notera aucun ralentissement disgracieux. Simplement un temps de chargement relativement long.

14 Son

Il est d'excellente qualité, que ce soit au niveau des effets d'environnements, ou de la musique qui est fort appropriée pour ce genre de titre. Militaire à souhait, elle devrait ravir les amateurs de marches forcées.

15 Jouabilité

C'est la partie la plus difficile du jeu. Elle demandera beaucoup de temps et d'attention afin d'optimiser vos réactions en mission. Cela a dû abîmer pas mal les nerfs des concepteurs d'intégrer autant de fonctions sur le pad de la Dreamcast.

18 Intérêt

La durée de vie du titre ne devrait pas être un problème : il y a beaucoup de missions, un mode training qui regroupe plus de 25 missions et une prise en main qui demandera en même temps que les plannings des missions pas mal de temps. Le côté réaliste du titre et l'ambiance extrêmement bien retranscrite finiront de vous convaincre.

En Conclusion

Il est indéniable que Rainbow Six est un savant mélange d'action, de réflexion et de stratégie qui devrait plaire à la majorité d'entre vous. Les graphismes et les décors, même s'ils ne sont pas très riches, ne devraient pas nuire à votre plaisir tant le soft est prenant.

90%

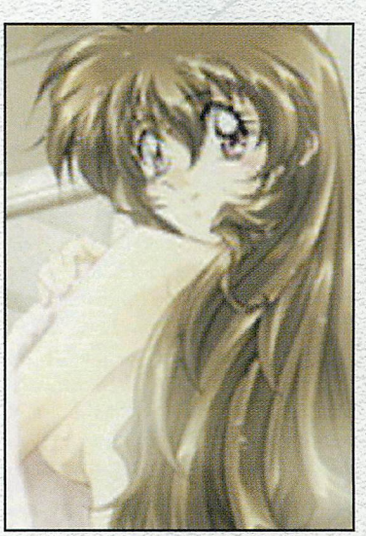
UNE DEMOISELLE COINCÉE QUI N'ATTEND QU'UNE SEULE CHOSE... VOTRE AIDE !

EH OUI, JE SUIS TOMBÉ. VAIS-JE ME RELEVER... JE NE SAIS PAS... C'EST MÉTAPHYSIQUE,NON?

Revive

Import Séquence émotion les amis avec ce Diokkûsei (jeu de drague) mâtiné d'enquête policière plutôt intéressante. Vous devez retrouver une personne disparue à l'aide de vos amies - vous incarnez une fille au début - ce qui n'exclut pas une foule de situations cocasses comme aider une charmante secrétaire coincée sous une grille à sortir de là-dessous en la tirant par les jambes (voir photo). J'avoue affectionner particulièrement Revive car son intro est de toute beauté, un DA plutôt long d'ailleurs, et ses phases de recherche très intéressantes pour ceux qui aiment les jeux d'aventure : il faut cliquer sur le décor pour trouver des items, ce qui permettra d'agir et de réagir ultérieurement avec celui-ci. Au niveau du style graphique, cela se rapproche des mangas à caractère érotique avec néanmoins une certaine mesure au niveau de la plastique de ces dames. Les sons se font rares mais sont en général appropriés suivant l'action que l'on effectue. Je tiens cependant à rappeler que Revive demeurera totalement hermétique aux non-japonisants car ils ne saisiront ni l'humour, ni l'intrigue de ce magnifique jeu qui ne sera vraisemblablement jamais traduit ; ce qui m'amène au constat suivant: à moins d'être un petit génie, il est fort problable qu'au bout d'un quart d'heure montre en main vous vous retrouverez irrémédiablement et définitivement coincé. Je ne peux donc que le déconseiller, à mon grand regret d'ailleurs, mais n'ayez aucune inquiétude, les éditeurs commençent enfin à comprendre que nous ne désirons qu'une seule chose: qu'ils traduisent tous les rpgs de qualité! Celui-ci en est un...

Shingo



VOICI UNE DES HÉROÏNES DU JEU QUE VOUS INCARNEREZ DANS CE JEU D'AVENTURES POLICIÈRES. SYMPATHIQUE,NON?

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	data East
Concepteur :	data East
Type :	drague / aventure
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo (japon)

30% (non japonisants)
80% (japonisants)

Sorcerian

UNE CHARMANTE BOUTIQUIÈRE BIEN INSPIRÉE...

Import Sorcerians est édité par la société Falcom, ce qui laissait présager un bon titre ; malheureusement il n'en est rien: des graphismes extrêmement basiques et une maniabilité plus que médiocre laissent une désagréable impression de ratage intégral. Je vous demande de prêter attention aux photos: ce jeu est pire que tout ; votre Dreamcast risque de vous bouder un certain temps si vous introduisez Sorcerians à l'intérieur. Même si vous aimez les rpg à l'ambiance médiévale, que AD&D vous rappelle vaguement quelque chose et que Golden Axe était votre jeu de chevet, amis de la Dreamcast, vous aussi, aujourd'hui, participez à la sauvegarde de nos consoles en évitant de leur donner du Sorcerians au petit-déjeuner ! Plus sérieusement, gardez votre argent, vous en aurez besoin pour vous procurer Arcatera et Baldur's Gate; après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on a l'occasion d'observer un pseudo-RPG prometteur se transformer en chose qui tantôt est en 2D, tantôt en 3D. A éviter absolument, donc.

Shingo

PETITE DISCUSSION ENTRE PERSOS EN SD

UN BOSS QUI VOUS TUERA EN 3 SECONDES

Fiche Technique

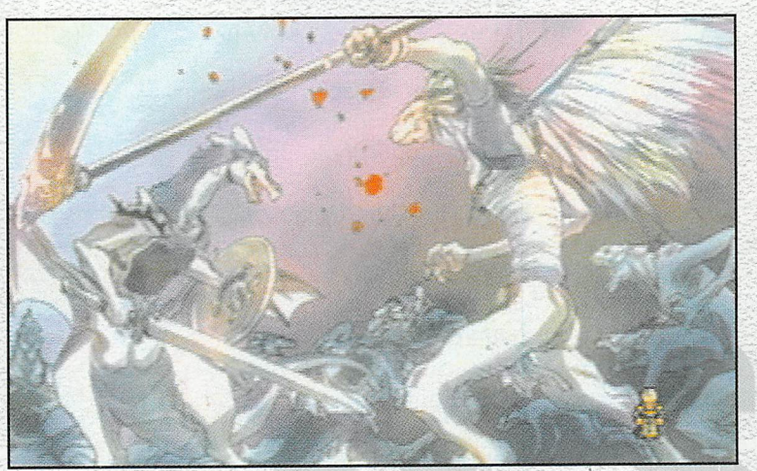
Editeur :	Victor Interactive Software
Concepteur :	falcom
Type :	RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo(jap)

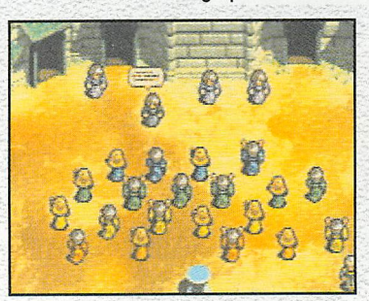
29%

World Neverland Plus

Import World Neverland Plus est à la fois une suite et une compilation des deux premiers volets qui étaient sur Playstation. Le principe du jeu est le suivant: vous incarnez un fermier (ou une fermière: au choix) qui doit s'installer dans la vie. A vous donc de vous trouver un conjoint, de vous chercher une habitation dont vous serez le vrai propriétaire, de vous faire un élevage, des plantations, d'avoir des enfants, de faire des échanges commerciaux... bref, d'être un vrai petit fermier indépendant. Le problème de ce jeu au concept plutôt innovant consiste en ses graphismes beaucoup trop lilliputiens: ce qui aurait pu être mignon ressemble tout juste à du Lemmings Fighters de bas étage mâtiné de Sim Hospital Empire (si vous voyez ce que je veux dire); le tout est donc un ratage incompréhensible aux non-japonisants qui, en fin de compte, n'ont pas raté grand chose.

Shingo


UNE PARTIE DE L'INTRO QUI LAISSE PRÉSAGER DE BONNES CHOSES, MAIS IL N'EN EST RIEN.


IL Y A PLEIN DE SOURIS, C'EST PAS NORMAL

RECHERCHE DICO JAPO-LEMMINGS...

Fiche Technique

Editeur :	Riverhillsoft
Concepteur :	Riverhillsoft
Type :	simulation de paysan
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo (japon)

33%

TIPS

Introduction

Mes amis, vous ne pouvez pas savoir à quel point réaliser ce numéro de Dreamzone fût éprouvant ! Entre le départ à l'E3, les jeux qui arrivent à la dernière seconde, les jours fériés et Vincent qui se paye le luxe de tomber malade, rien ne nous aura été épargné. Heureusement, je suis là pour vous redonner le sourire avec ma moisson de tips fraîchement récoltés. Comme on le dit, «en mai, fais ce qu'il te plaît» ! Alors, suivez ce proverbe, jouez comme vous voulez et amusez-vous bien ! Au mois prochain !

Seba

MDK 2

(2000-US)

- Pour avoir une caméra détachée : faites Pause, puis pressez X et Y simultanément.

- Pour voir (et entendre) le Docteur Hawkins lâcher quelques flatulences : quand vous jouez avec Doc Hawkins, effectuez la combinaison de touches suivantes : L+R, Gauche, A. Pressez tous ces boutons en même temps, sinon l'astuce ne fonctionnera pas.

- Pour voir l'artwork caché : mettez le GD-ROM dans un lecteur de CD-ROM et explorez-le.

- Pour écouter des pistes MP3 : faites la même chose que pour l'astuce précédente.

- Pour avoir le mode Matrix : Jouez avec Max, puis maintenez le bouton R appuyé et appuyez sur Haut quatre fois.

Sega Rally 2

(99-Euro)

Suite à plusieurs demandes, j'ai épluché le net pour vous trouver des titres pour la version européenne. Las, il n'y en a toujours pas car ceux disponibles sur tous les sites spécialisés sont ceux de la version japonaise et ils ne fonctionnent pas sur la version européenne. Gardons espoir que Sega les communiquera bientôt.

Bakuretsu Muteki Bangaioh

(99-jap)

- Pour débloquer le menu caché : à l'écran où vous entrez votre nom, tapez trois groundhogs. Le gropundhog est l'un des petits caractères situés à la fin de l'alphabet. Allez ensuite dans le menu des options. Grâce à cela, vous gagnerez entre autres l'invulnérabilité (au choix) et 44 niveaux débloqués.

Dance Dance Revolution 2nd Mix

(2000 Jap.)

- Pour avoir toutes les chansons : à l'écran-titre, choisissez ARCADE MODE. Quand l'on vous demande «Select Play Mode», allez sur HARD et appuyez sur Droit trois fois.

- Pour sélectionner les modes Vs, Double, Couple ou Single Play : à l'écran-titre, sélectionnez ARCADE MODE tout en maintenant appuyé le bouton B.

- Pour débloquer les modes Mirror, Hidden et Little : à l'écran-titre, choisissez ARCADE MODE et sélectionnez n'importe quel niveau de difficulté. Puis, à l'écran de sélection des chansons, appuyez sur n'importe quelle direction du pad analogique, puis effectuez les combinaisons de touches suivantes : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas (HIDDEN) ; Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite (MIRROR) ; Gauche, Bas, Droit, Bas, Gauche, Bas, Droit, Bas, Haut (LITTLE).

Wild Metal

(2000 euro)

Pour être invincible :
Appuyez sur Y, Droite, B, Gauche, X et Bas durant la partie.

Pour faire le plein d'énergie :
Appuyez sur Bas, Bas, A, X, B et X pendant la partie.

Pour passer le niveau :
Appuyez sur Haut, Droite, B, Y, Bas et Gauche durant la partie.

Pour avoir toutes les armes :
Appuyez sur A, A, Droite, Y, A et Droite durant la partie.

Pour avoir le super boost :
Appuyez sur Haut, X, Bas, B, A et Y durant la partie.

Pour voir toutes les situations des ennemis :
Appuyez sur Y, B, A, Gauche, Bas et Bas durant...

Unités de l'I.A. amicales :
Appuyez sur B, Bas, A, Bas, X et Y comme d'habitude.

Wetrix +

(2000-europe)

- Pour écouter la musique du jeu sans y jouer (super !) : mettez le disque dans un lecteur audio et sélectionnez la piste 2.

Jojo's Venture

(2000-euro)

- Pour avoir le mode Kid : battez plus de 15 adversaires en mode Survival. Dans ce mode, les combattants prendront l'apparence d'enfants.

- Pour jouer avec Young Joseph : terminez le mode Arcade avec Joseph.

- Pour jouer avec Dio : terminez le mode Arcade avec Jotaro.

- Pour jouer avec Evil Dio : terminez le mode Arcade avec Dio.

Sega Bass Fishing

(99-jap)

- Pour avoir un bonus un peu spécial : terminez les 5 jeux dans Professionnel Torment dans le mode Consumer.

- Pour avoir le bonus Falls : terminez les 2 derniers tournois dans le Consumer Mode.

- Pour gagner 3 niveaux supplémentaires en mode Practice : terminez le mode Arcade.

- Pour avoir le temps infini : à l'écran-titre, appuyez sur : A, B, Y, X, Y, A, B, L, R, Y, X, A, B, A, Y, X, Y. Vous entendrez alors le mot FISH.

- Pour avoir de nouveaux vêtements et de nouvelles couleurs de bateaux : atteignez avec succès le dernier tournoi dans le mode normal.

Redline Racer

(99-jap)

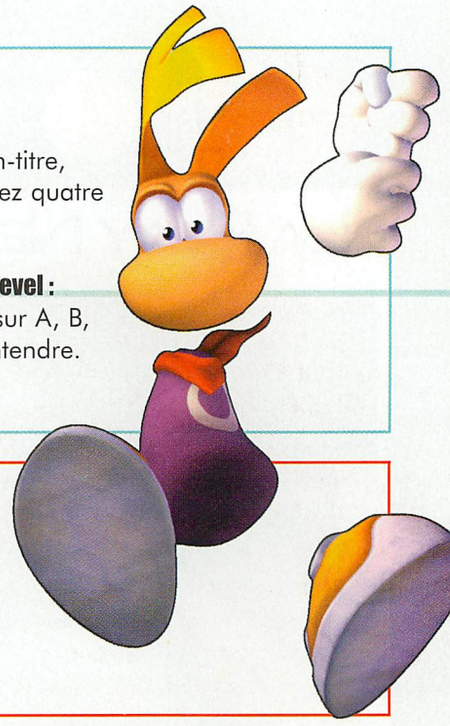
Ce jeu est connu sous le nom de Suzuki Alstare Racing en France.
- Pour voir des artworks cachés : insérez le GD-Rom dans un lecteur PC CD-ROM et fouillez.

Rayman 2

(2000-US)

- Pour gagner le Globox Disk Access Game : à l'écran-titre, maintenez appuyé les boutons L et R, puis appuyez quatre fois sur B.

- Pour accéder à un niveau caché à la fin de chaque level : avant que «Bonus Denied» apparaisse, appuyez sur A, B, X, Y, X et Y. Si vous avez réussi, un son se fera entendre.



UEFA Striker

(99-euro)

- Pour débloquer toutes les équipes et tous les modes : au menu principal, appuyez sur Haut (2 fois), Droit (2 fois) et Y (3 fois).

Tee Off Golf

(2000-euro)

- Pour débloquer les personnages : terminez le World Tour en niveau de difficulté 1 et vous débloquerez 3 persos. Vous gagnez 2 persos supplémentaires à chaque fois que vous finissez un World Tour avec un niveau de difficulté augmenté de 1 à chaque tentative.

Biohazard 2

(99-jap)

- Pour avoir des munitions infinies : allez à l'écran de sélection des armes, puis appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite et R.

Redline Racer

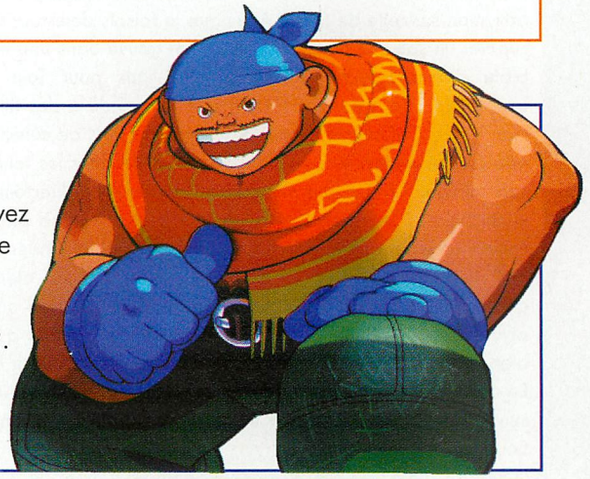
(99-jap)

Ce jeu est connu sous le nom de Suzuki Alstare Racing en France.
- Pour voir des artworks cachés : insérez le GD-Rom dans un lecteur PC CD-ROM et fouillez.

Power Stone 2

(2000-jap)

-Pour enlever l'écran de pause : appuyez sur X+Y simultanément pendant que le jeu est sur Pause. Cette astuce fonctionne pour de nombreux jeux Dreamcast comme Dead Or Alive 2.



Internet

La Play Net du mois

Vous me direz, ça ne peut plus durer : avec la chaleur qui monte à mesure que les mois passent et que la date de sélection de la Play Net s'approche, les membres de la rédac ont la fièvre qui monte. Ce mois-ci nous nous fixerons notre attention sur celle de Seba. Alors que je faisais demi-tour à la rédaction pour récupérer un sac que j'avais oublié, je l'ai trouvé dans une étrange posture. Notre bible cinématographique vivante s'est pris pour Tom Cruise dans Mission Impossible... Tout de noir vêtu, il était suspendu à des filins juste au-dessus de mon bureau, essayant de déchiffrer mes dossiers de sélection. Surpris comme un adolescent boutonneux un Playboy à la main dans les toilettes de la cantine de son collège, il fit un faux mouvement qui l'envoya directement sur les pales d'un ventilateur en marche. Il se mit à tourner comme une veille toupie valdinguant comme un jouet désarticulé, sa collection de jouets Kinder surprise propulsée tels des missiles à travers toute la pièce. Evidemment il a bien fallu deux heures et quart pour le décrocher, complètement hagard, la bave aux lèvres. Et trois jours et demi pour nettoyer les murs. Quant à Seba, j'ai su que ça n'allait pas très bien à partir du moment où il a commencé à draguer le dictionnaire d'anglais. En dépit de toutes ces péripéties, la Play Net a pu être choisie sereinement (rassurez-vous pour Seba : il va mieux, il est parti faire le ninja dans la rubrique Courrier).

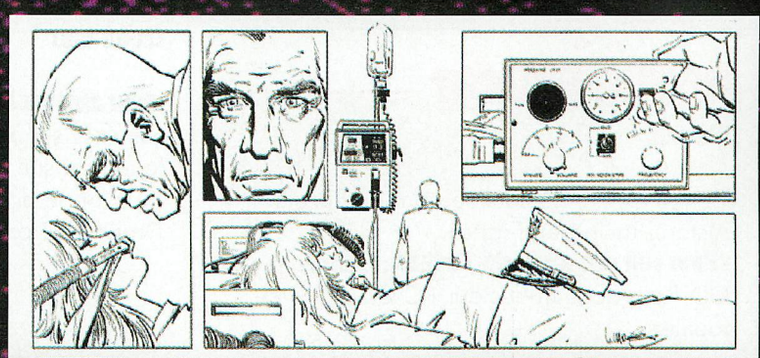
Salut à toi, le déçu du jeu en réseau, salut à toi, le fondu de la PlayNet et salut à toi, fan d'internet. Que du bon ce mois-ci, Naomi occupe un peu de place et réduit le nombre de sites à trois, mais quels sites ! La sublime Alyssa Milano est à l'honneur, suivie de près par un site consacré au Heavy-Metal, la suite et enfin on ne dira jamais assez à quel point les aventures de 13 sont une référence en matière de bande dessinée. Inutile de vous dire que ça va chauffer sur la Dreamcast. Surfez, mais avec modemration.

El Tuco

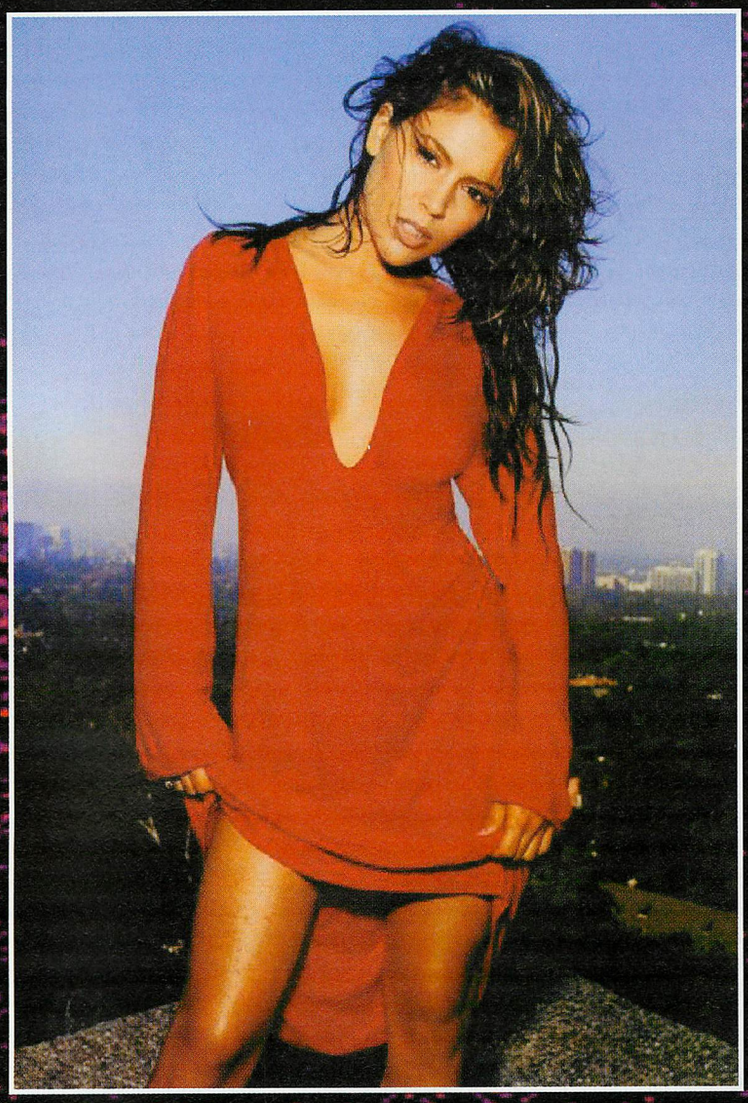
13 : une série porte-bonheur

La série d'Album 13 est un petit chef-d'oeuvre de la bande dessinée moderne. Alliant suspense, espionnage, et action, dès que vous vous serez intéressé aux péripéties du héros, vous ne pourrez plus vous arrêter. Ce site consacré au héros de Vance et Van Hamm propose un album entier avec quarante-six planches ainsi qu'une galerie entière consacrée aux personnages récurrents de l'aventure. La BD au diapason avec Internet.

www.Liberation.fr/13/index.html



Charmante Alyssa



Elle a des yeux coquins, un sourire charmeur et un visage expressif à souhait. La petite Alyssa Milano a bien grandi depuis ces nombreuses années passées au service de Madame. Avec une filmographie en dents de scie qui a simplement le mérite de mettre en valeur sa beauté naturelle, elle officie désormais dans la Série Charmed qui, décidément, porte bien son nom. Ce site qui lui est consacré retrace la carrière de la comédienne, que ce soit à la télévision ou au cinéma. Ajoutez à cela une impressionnante galerie de photos et une biographie assez complète, et vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer en compagnie de l'actrice. En ce qui nous concerne, le terme craquer n'est pas assez fort.

www.Starville.com/alyssa/

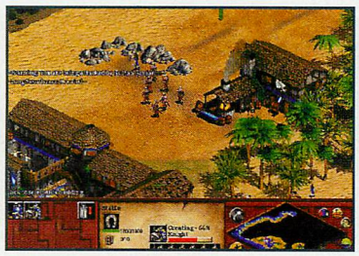
Heavy Metal contre-attaque

Alors que la tendance est plus orientée vers l'animation japonaise, la suite d'Heavy Metal, dessin animé culte pour toute une génération, risque de changer la donne. En effet la suite vient de sortir au cinéma. Le site en question est l'occasion de revenir sur les origines de « Metal Hurlant » et du formidable engouement qu'il suscite encore aujourd'hui. Vous pourrez avoir accès à tout un monde en rapport avec la BD et un nombre incroyable de liens avec les dessinateurs qui ont fait vivre tous ces personnages fantastiques.

www.Heavy-metal.net

News

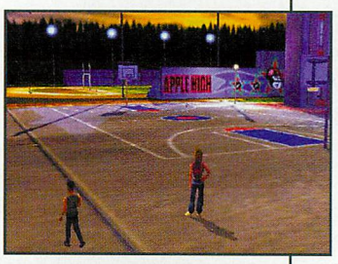
L'âge d'or de la stratégie



Prévu pour l'automne, le premier add-on d'Age Of Empires 2 s'intitulera Age Of Empires 2 : Conquerors et introduira les cinq nouvelles races suivantes : Aztèques, Huns, Mayas, Espagnols et Coréens. Quatre nouvelles campagnes feront également leur apparition. Les détails seront révélés lors de l'E3. Quant on sait que AOE 2 s'est vendu à un million d'exemplaires, on constate que son succès n'est pas près de s'éteindre. Que vivent les jeux de stratégie et de conquête ! (photos du jeu Age of Empires 2 : The Age of Kings).

Ca va morpher !

Vous connaissez la série Animutants ? Mais si, c'est cette série entièrement réalisée en images de synthèse dans laquelle des robots transformables en animaux se frittent la tronche dans la joie et la bonne humeur. Après un faux jeu sur PlayStation, voici que GT Interactive annonce Animorphs : Know The Secret. 16 animaux seront à votre disposition dans ce jeu d'action-aventure en 3D. Prévu pour l'été, ce soft démontre à quel point GT Interactive s'investit dans le jeu vidéo. Au cas où vous auriez chez vous une certaine console grise (comme pratiquement tous les membres de FJM !), sachez que ce titre sera également disponible sur ce support.



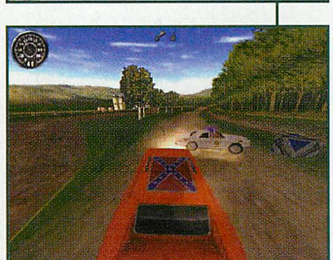
C'est pas trop tôt !

Daikatana, le doom-like tant attendu de John Romero (Mr Doom) est enfin quasi-terminé ! La production de masse des CD a été lancée et une démo de 3 niveaux (Japon, Grèce, Norvège) a été éditée par ION Storm. Malheureusement, à cause de son retard, la démo n'impressionne plus personne ! Le moteur utilisé reprend bon nombre de routines de l'antique Quake 2 et certains monstres sont à la limite du n'importe quoi. Attendons donc la version finale pour juger, mais Daikatana semble, à priori, être parti sur de mauvaises bases...

Sang pour sang RPG

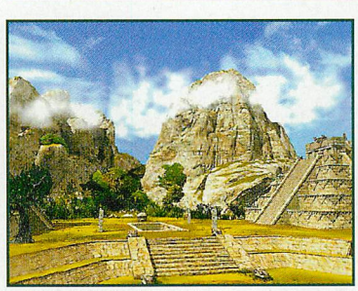
Les développeurs français d'Œil pour Œil ont présenté les premières images de leur nouveau jeu, un RPG (Role-Playing Game) au nom encore inconnu, mais dont le style graphique est très clairement influencé par Diablo et Baldur's Gate. On sait déjà qu'il y aura 13 quêtes principales se recoupant toutes grâce à un système de cross-over. En plus des quêtes principales, on trouvera 40 aventures secondaires. Une section multijoueur sera bien évidemment incluse, comme dans tous les jeux PC actuels. Promis, dès qu'on a plus d'infos, on vous fait signe.

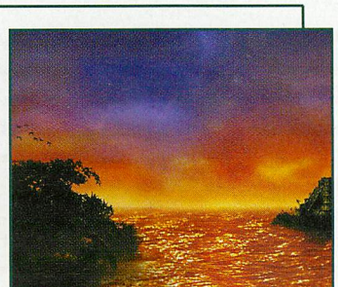
PC, fais-moi peur !



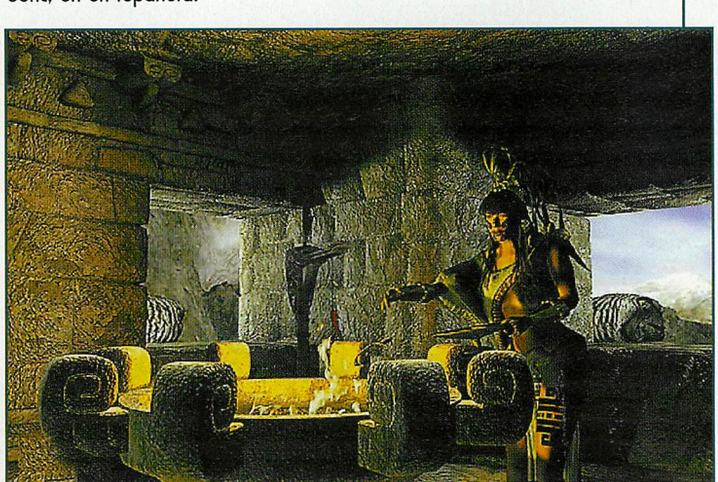
The Dukes of Hazzard est l'adaptation vidéoludique de l'ancienne série télévisée Shérif, fais-moi peur ! Ah, ce générique country avec ses paroles françaises exécrables ! Cette Daisy qui doit être ramollie et dégonflée de partout à l'heure qu'il est ! Ce Rosco P. Coltrane de pacotille et tellement bouffon ! Enfin, bref. Développé par SouthPeak, ce jeu de course ne s'annonce guère palpitant. D'un niveau graphique à peine supérieur à celui d'Interstate 76, le gameplay risque de n'être guère folichon, surtout quant on a le privilège d'avoir essayé la version Play ! Un seul mot : catastrophique ! 27 missions de pur ennui vous attendent pour la seconde partie de l'année.

Et l'aventure continue !





La suite d'Atlantis : The Lost Kingdom est en cours de développement chez DreamCatcher Interactive. Son nom : Beyond Atlantis. Cette fois-ci, c'est un jeune garçon, Ten, qui vous tiendra lieu de héros. Choisi par le destin comme étant le futur Gardien de la Lumière. Pour prouver sa valeur, il devra battre le mal dans une aventure qui promet énormément. Un peu à la manière d'Omikron, le héros devra s'introduire dans le corps de plusieurs habitants. A travers le Tibet, la Chine, le Yucatan, l'Irlande, Atlantis et Shambala, cette quête hautement mystique sera présentée à l'E3. Avec un peu de chance, donc, on en reparlera.

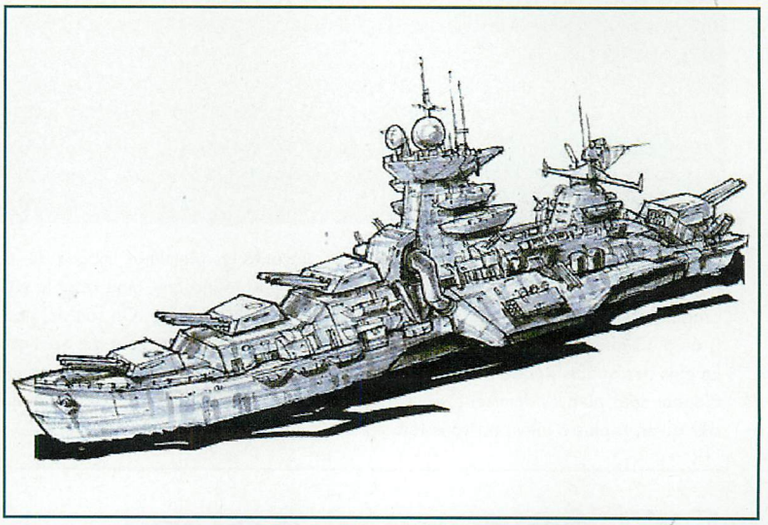


Previews

Command and Conquer : Red Alert 2

Développeur : Westwood Studios Editeur : Westwood Studios Genre : stratégie Sortie prévue : novembre 2000

LES ATTAQUES MARITIMES ONT DAVANTAGE DE PÊCHE, C'EST ÉVIDENT !



La grande saga de Westwood est de retour, peu de temps après Tiberian Sun et Firestorm. Le scénario est très basique et fait directement suite à celui de Red Alert. Après que Staline ait été vaincu, les Alliés ont installé un dirigeant d'opérette, le Général Romanov. Malheur à eux car ce personnage prit rapidement le pouvoir en Russie et attaqua les Alliés sur leur propre sol pour un revirement de situation aussi meurtrier qu'innatendu. On va donc combattre autour de villes telles que Chicago, New York, Berlin, Paris, et même la base militaire de Pearl Harbour. Détruire la Statue de la Liberté à coups de missiles air-air ou installer une bobine Tesla gigantesque de la mort qui tue la vie sur le toit de la Tour Eiffel vont être deux possibilités assez jouissives. Les angles de caméra ont été modifiés pour donner un plus gros côté cinématographique au jeu et l'on pourra jouer jusqu'en 1024x768. L'interface a été encore simplifiée, mais ne vous inquiétez pas car tout une foule d'unités et de bâtiments vous attendent. Evidemment, il y a de nouvelles unités dont voici une liste pré-exhaustive : G.I. (Joe ? ndEl Tuco), Rocketeer (devinez !), Navy SEALS, mercenaire temporel (je me téléporte où je veux), Tanya 2 le retour, Tank Grizzly, Dauphin (soldat sous-marin), soldats Tesla (je me balade avec une bobine électrique), tank Tesla, HINDs de transport et j'en passe et des meilleures. Il y aura aussi de nouveaux bâtiments tels que le Canon Prismique, le réacteur Tesla, sentinelle automatique (vous avez vu Aliens ?),etc, etc, etc... Bien sûr, toutes les nouveautés n'ont pas été dévoilées. Quoi qu'il en soit, Red Alert 2 va faire mal, c'est une certitude.

Seba

EFFECTIVEMENT, LA TOUR EIFFEL (DE LYON, SELON SAXO) FAIT UNE TRÈS BONNE BOBINE TESLA.

MAIS ILS SONT COMBIEN SUR CETTE PHOTO ? ! ?

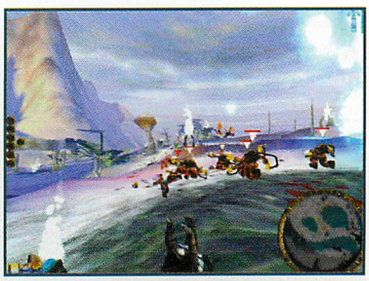
LE SYMBOLE AMÉRICAIN : UNE ESPÈCE EN VOIE D'EXTINCTION.

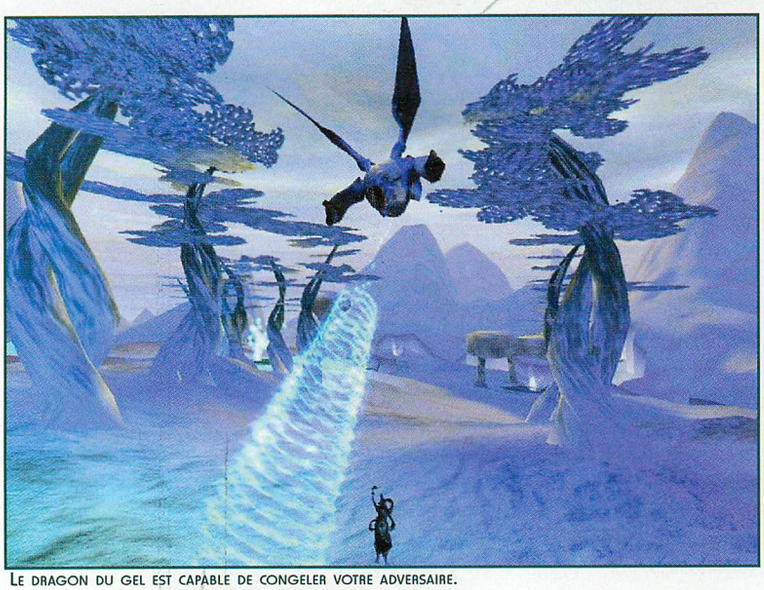
Sacrifice

Développeur : Shiny Entertainment Editeur : Interplay Genre : stratégie 3D temps réel online Sortie prévue : début 2001

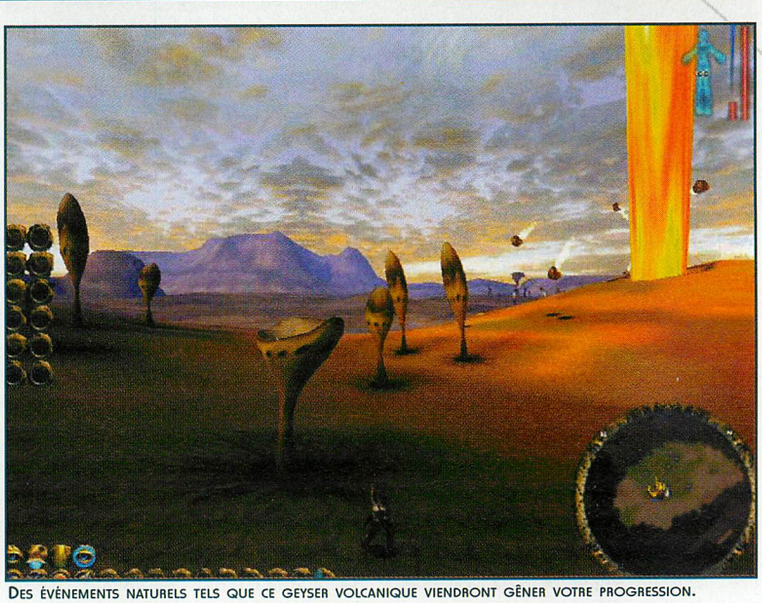
Décidément, les petits gars de Shiny Entertainment ne chôment pas ! Après un Messiah original, mais d'une qualité technique inégale et d'une grande difficulté, la bande à Perry revient pour notre plus grand bonheur avec Sacrifice, un jeu de stratégien en 3D temps réel exclusivement multijoueur (et qui dit multijoueur signifie donc on-line). Le but du jeu n'est guère compliqué et se révèle même bourrin à souhait. Vous incarnez un magicien et votre but est de devenir le plus puissant des joueurs. Pour ce faire, vous devez vous balader dans le monde de Sacrifice et rencontrer d'autres joueurs. Dès les premiers instants de la rencontre, vous devez tuer votre (ou vos) adversaire(s). Dès que vous pensez en avoir besoin, vous traînez les corps de vos ennemis jusqu'à votre autel sacrificiel et les offrez à votre dieu. Ce dernier vous récompense en vous attribuant de nouvelles capacités ou sorts. Avouons-le, Sacrifice est un jeu clairement multijoueur ; c'est bien pour cela que le mode simple joueur risque d'être lassant. C'est bien simple : le dernier encore vivant est déclaré vainqueur. Les créatures peuplant le monde de Sacrifice pourront être utilisées à diverses fins ; ainsi, l'une d'entre elles peut rendre vie à n'importe qui, ce qui est crucial en mode Equipe. D'après les programmeurs, un Pentium cadencé à 300Mhz serait suffisant pour jouer correctement. Bien sûr, même avec le top du top, l'animation ramera si tous les joueurs présents à l'écran ramènent leurs dragons. Prévu pour le début de l'année 2001, Sacrifice devrait être un jeu prenant, pour peu que Shiny s'adapte au monde du jeu on-line.

Seba





Le dragon du gel est capable de congeler votre adversaire.



Des événements naturels tels que ce geyser volcanique viendront gêner votre progression.

Tout est réuni pour l'assaut final.

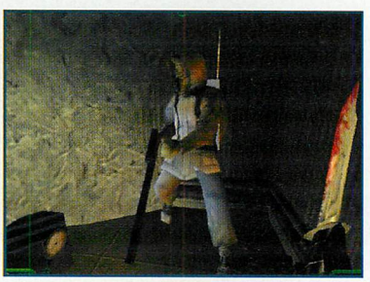
On a fait appel à Paco Rabanne pour régler les détails sur l'Apocalypse.

Tests

Soldier of Fortune

Le fusil à lunette permet de tuer sans prendre trop de risques, sauf si vous faites comme moi !

Le fait qu'elle soit belle, blonde et avec des gros seins ne lui sera ici d'aucune utilité.



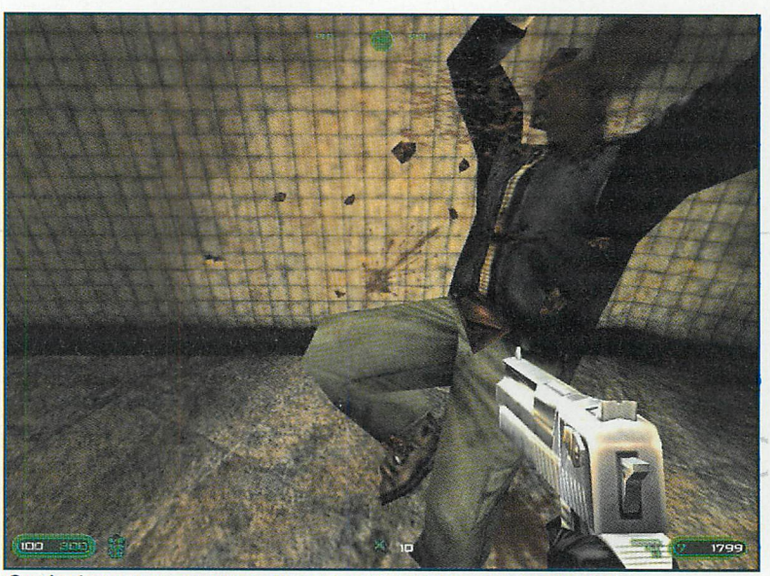
Sur PC, il faut admettre que les doom-like (ou quake-like) fleurissent aussi rapidement que les bugs sur le micro de Tuco. On aurait donc pu penser que Soldier of Fortune ne serait qu'un énième jeu du genre, sans grand intérêt. Mais il en va tout autrement car, même s'il ne parvient pas à proposer un challenge aussi original et prenant qu'un Half-Life, force est de reconnaître que le titre d'Activision promet de belles heures de plaisir à ceux qui s'y essaieront. Le point fort du jeu par rapport à un quake-like classique réside dans les diverses missions à effectuer qui vous amèneront à traverser le globe. Vous incarnez John Mullins, un mercenaire auquel le gouvernement fait appel lors de problèmes internationaux délicats à gérer, comme une prise d'otages, ou pire, la disparition d'ogives nucléaires. A l'instar du GoldenEye de la N64, Soldier of Fortune demande un minimum de patience. A moins de jouer en mode facile ou super facile, inutile de foncer comme un Tuco sur l'ennemi si vous souhaitez faire de vieux os. Car, en fonction du niveau de difficulté choisi, les ennemis réagissent avec plus ou moins d'intelligence et n'hésitent pas, selon le cas, à se cacher ou à débarquer en nombre pour mieux vous atteindre. Une jauge en bas de l'écran vous indique leur degré d'alerte. Plus vous faites de bruit (merci le fusil à pompe !) et plus vous prenez le risque d'être découvert. A vous donc d'utiliser à bon escient les armes à disposition (couteau, pistolet 44, fusil mitrailleur, lance-roquettes, fusil à lunette, etc...). Le réalisme a d'ailleurs été poussé si loin que non seulement les protagonistes se meuvent comme dans la vie, mais l'impact des balles est retranscrit de manière encore plus impressionnante dans tous les sens du terme (un coup de fusil à pompe à bout portant se traduit par l'arrachage de membres (le degré de violence est configurable dans les options, pour les âmes sensibles et les plus jeunes)). Une fois l'effet violent passé, on se retrouve donc devant un excellent jeu d'action qui mérite aisément sa place aux côtés des meilleurs titres du genre. Moins bon qu'Half-Life, mais bien mieux que Quake 2 !

Vincent

Note : 8/10

Editeur : Activision
Concepteur : Raven
Genre : quake-like
Sortie prévue : dispo.
Config. conseillée : PII 300 - 128 Mo RAM - carte 3D compatible OpenGL

L'attaque du train revue et corrigée par mes soins.



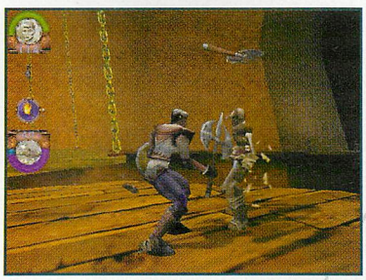
On n'arrête pas de me dire que je fais perdre la tête aux gens que je rencontre !

Crusaders of Might and Magic

Ce monstre de lave va être difficile à détruire dans un espace si contigu.

Dans ce tunnel, de sombres périls vous attendent.

Encore un peu et on se croirait dans LanceDragon !



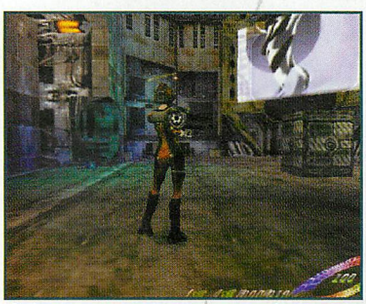
On a eu le jeu de rôles (Might and Magic tout court), le jeu de stratégie (Heroes of Might and Magic), et voici que déboule à l'horizon le jeu d'action-aventure made in 3DO et prenant place dans l'univers de M&M. Vous y incarnez Drake, seul rescapé d'un village détruit par la Légion des Déchus. Votre but : vous venger et exterminer tous les membres de cette armée démoniaque. 3DO recommande un P166, une carte compatible DirectDraw et 32 Mo de Ram. On a essayé par curiosité, et le résultat est catastrophique : graphismes atroces, animation désastreuse, jouabilité inadéquate et bugs d'affichage disgracieux. Evidemment, dès que l'on joue sur un PIII, 64 Mo Ram et GeForce256, la situation s'améliore assez nettement. De plus, vous pouvez toujours régler tous les détails graphiques (résolution, luminosité...) à votre convenance. Mélangeant action (j'avance et je fritte) et aventure-RPG (je trouve de nouvelles armes et je gagne en expérience), Crusaders est un jeu sans grande prétention, mais qui a le mérite d'être distrayant. Dommage cependant que des bugs d'affichage soient présents. A essayer si l'on a envie de découvrir le monde de M&M d'une certaine façon.

Seba

Note : 6,5/10

Editeur : Infogrames
Concepteur : 3DO
Genre : action-aventure
Sortie prévue : dispo.
Config conseillée : PIII 500Mhz, Carte compatible Direct 3D, 300 Mo dispos sur le disque dur, 128 Mo Ram.

Messiah



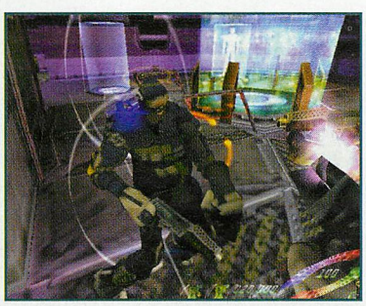
Qu'y a-t-il de plus dangereux qu'une femme avec une grosse arme dans les mains ?

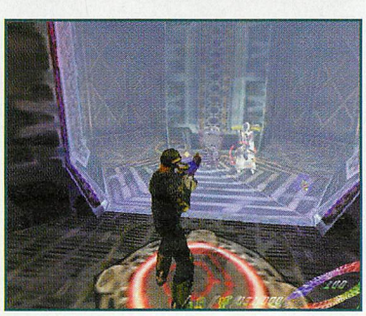
En attendant la venue du Messie sur Dreamcast, prévue dans les prochains mois, savourons d'ores et déjà son apparition sur nos PC avec le plaisir qui en découle. Dieu le Père vous a envoyé sur Terre pour mettre fin au chaos qui y règne depuis quelque temps. C'est sous les traits de Bob, un ange apparemment inoffensif, que vous débarquez sur les lieux. Vous ne disposez d'aucune arme, mais vos capacités d'entrer dans le corps de n'importe quel être humain, de voler (sur de courtes distances) et de vous déplacer très vite devraient suffire pour accomplir la mission qui vous a été confiée. Dieu vous parle régulièrement pour vous donner de multiples objectifs qui se résument à un mélange de plateforme et d'énigmes à résoudre. Ainsi, pour évoluer d'un endroit à l'autre, vous devrez choisir le corps adéquat et vous fondre dans la population locale. C'est très beau, mais on ne peut s'empêcher d'être un tout petit peu déçu par le résultat final car si Messiah s'annonçait comme un jeu révolutionnaire il y a deux ou trois ans, on se retrouve aujourd'hui avec un jeu d'action/réflexion agréable, et c'est tout.

Vincent

Note : 7/10

Editeur : Interplay
Concepteur : Shiny
Genre : aventure/action
Sortie prévue : dispo.
Config conseillée : PII 400 - 128 Mo RAM - carte 3D compatible Direct3D ou 3Dfx





Sous cet aspect, on lui donnerait le Bon Dieu sans confession.

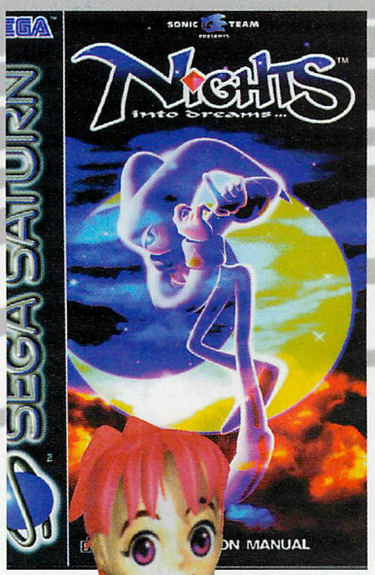
IL ETAIT UNE FOIS

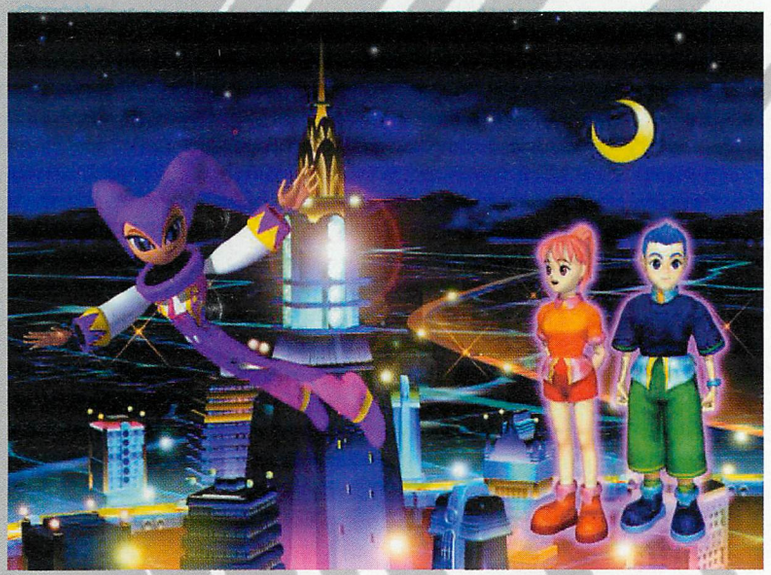
L'histoire des jeux vidéo, forte de nombreuses consoles (NES, Master System, PC Engine, Lynx...) et de centaines de jeux comporte de bien entendu son lot de légendes. L'univers est à cet égard l'un des plus riches qui soient. Pour pleinement savourer cette passion qui nous unis tous aux jeux vidéo, il fallait une rubrique capable de revenir sur ces grands jeux qui nous ont marqués.

Neo Alex

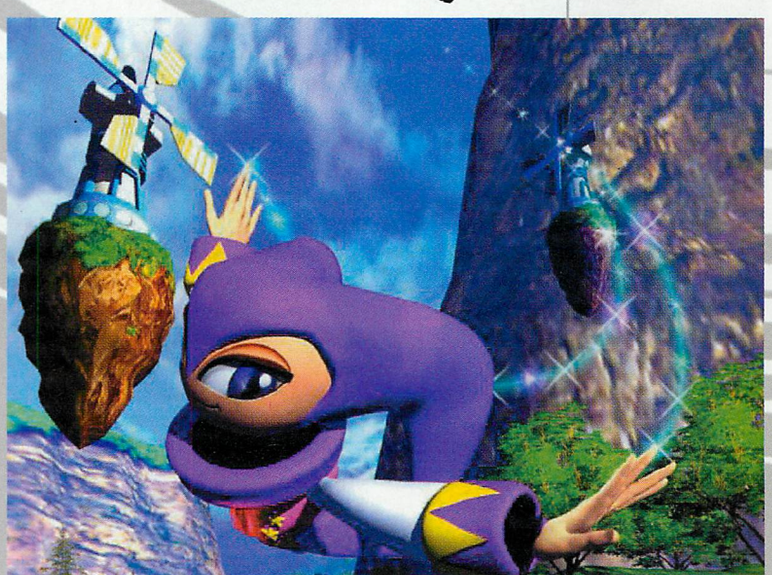
NIGHTS into dreams

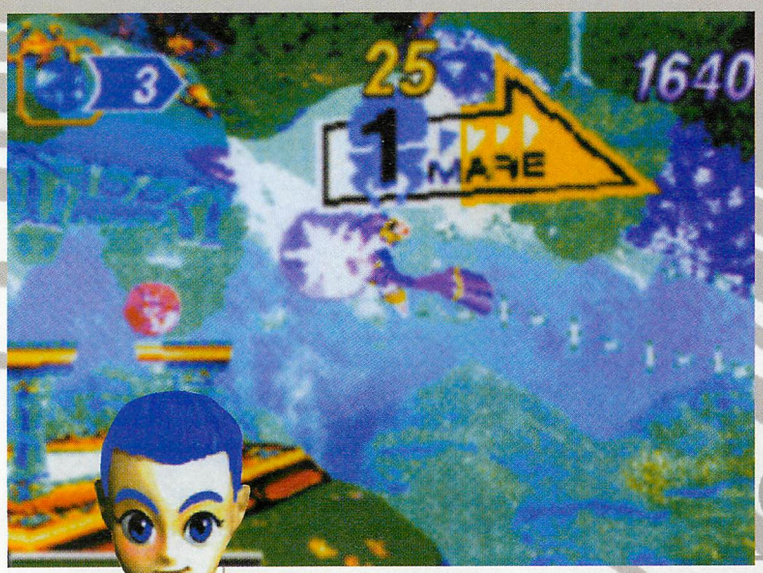
1996 SONIC TEAM





La preview de Napple Tale m'aura ce mois-ci donné l'occasion d'inaugurer cette toute nouvelle rubrique avec le magnifique Nights. Sorti en 1996 sur Saturn, ce titre d'une grande originalité était vraiment destiné à marquer l'histoire de la marque au célèbre hérisson bleu. Parlons-en justement de ce brave Sonic ! Il faut savoir que Nights aurait dû devenir la mascotte de la Saturn. Aujourd'hui, nous savons tous que Sonic EST et restera la seule mascotte de Sega. Pourtant, cela n'empêche pas Nights de jouir d'une renommée incroyable partout dans le monde (ce n'est pas pour rien si un certain Nights 2 revient sans cesse dans vos lettres !). Pourquoi un tel engouement ? Parce que Nights véhiculait tout un univers onirique ultra-coloré et proposait des sensations uniques pour un jeu de ce type. Le but de la Sonic Team (une équipe de petits génies appartenant à Sega Japon) était de plonger le joueur en plein rêve. Ce dernier devait prendre le contrôle d'Elliot et Claris, deux jeunes enfants projetés dans Nightopia, et tenter de vaincre l'odieux Wizeman. Chaque personnage représentait trois mondes différents qu'il fallait compléter en obtenant la plus haute





note (en clair, un «A») pour espérer le septième et ultime monde. Si les déplacements d'Elliot et Claris se révélaient assez limités, c'était en fait pour céder la vedette à Nights, un héros imaginaire capable de voler. Ce dernier devait explorer plus d'une vingtaine de stages et rassembler un maximum d'énergie onirique. Ce personnage permettait au joueur de voler librement dans un univers de contes de fées. Les sensations étaient tout bonnement grisantes (surtout en comparaison d'un Mario 64 qui ne brillait pas par la qualité de ses phases aériennes). Le succès de Nights au Japon provoqua la sortie d'une édition spéciale appelée Chrismas Nights où tous les décors étaient refaits à la sauce Noël. Plus récemment, on a pu retrouver Nights en clin d'oeil dans Sonic Adventure (l'un des flippers à son effigie vous emmène tout droit à Nightopia. Malgré une certaine absence de challenge, ce titre reste l'un des meilleurs proposés par la défunte Saturn et prouvait déjà à l'époque le talent créatif de Yuji Naka (le futur papa de Shenmue), une véritable invitation au rêve que l'on espère retrouver dans le prometteur Napple Tale.

A la pointe de la technologie

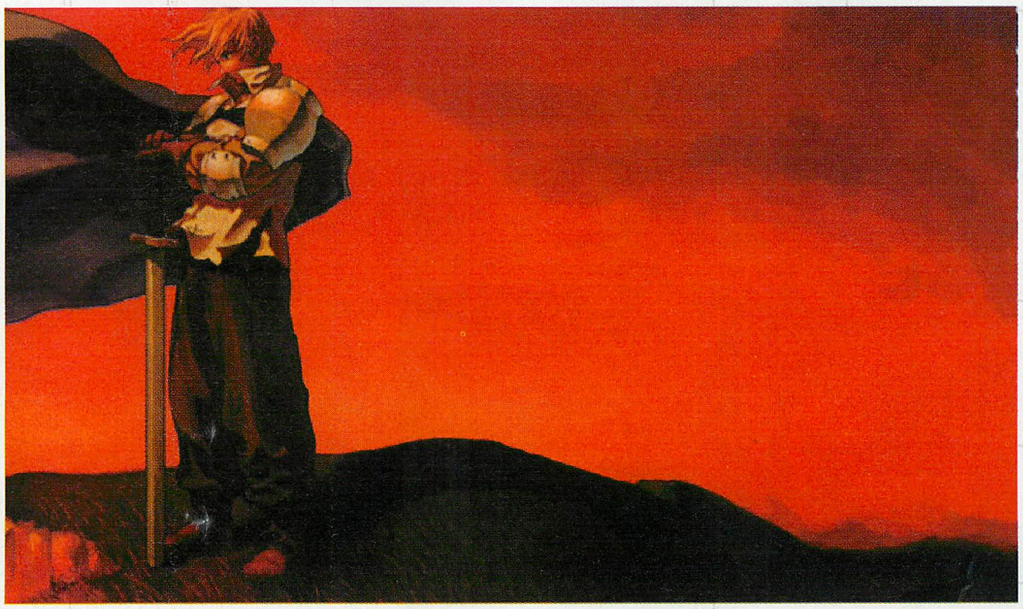
Nights fût vraiment une révolution. Sega créa même un pad spécialement pour ce jeu, le premier pad possédant un stick analogique. Dès lors, le contrôle des personnages devenait d'une précision diabolique. Quand on sait que toutes les consoles intègrent maintenant d'office des paddles analogiques, on se dit que ce brave petit Nights était sacrément en avance. Une raison de plus de ne pas oublier ce véritable joyau de l'histoire des jeux vidéo.

NEO GEO POCKET COULEUR

EN MAI, FAIS CE QU'IL TE PLAÎT !

Je pensais bien ne pas faire de rubrique ce mois-ci tant les news se révélaient pauvres. Heureusement, Quest se décida à proposer aux journalistes du monde entier de nouvelles photos de son fabuleux Ogre Battle. J'étais sauvé ! Parfois, la vie d'un rédacteur tient vraiment à peu de choses...

OGRE BATTLE GAIDEN

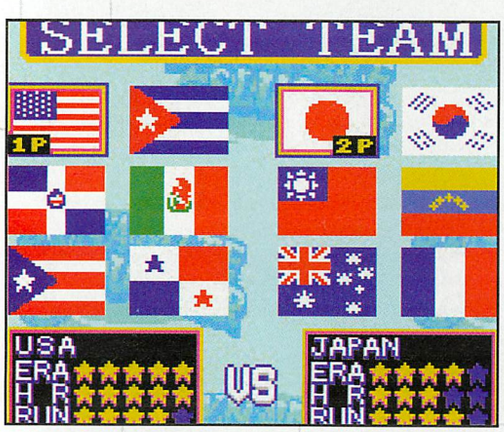


Dire que ce Tactical RPG est très attendu par tous les possesseurs de Neo Geo Pocket est un doux euphémisme. Normal, ce titre est légendaire dans l'univers des jeux vidéo. Aujourd'hui, après avoir squatté une grande partie des consoles existantes (Super Nintendo, PlayStation, Nintendo 64...). Cette nouvelle version proposera en gros la même chose que les précédentes : une énorme campagne composée d'une bonne cinquantaine de batailles, d'un grand nombre de classes (guerrier, magicien...) et d'un scénario assez recherché. L'idéal pour passer une bonne trentaine d'heures sur sa portable préférée. Cette merveille devrait débarquer pour le 22 juin au Japon, ce qui me permet déjà de vous proposer ces nouvelles photos ainsi que les dessins de deux des principaux protagonistes de l'histoire. Ogre Battle Gaiden permettra à la Neo Geo pocket Couleur d'étoffer encore un peu plus sa ludothèque et aux joueurs de s'essayer à autre chose qu'un vulgaire jeu de combat. Vivement le test !

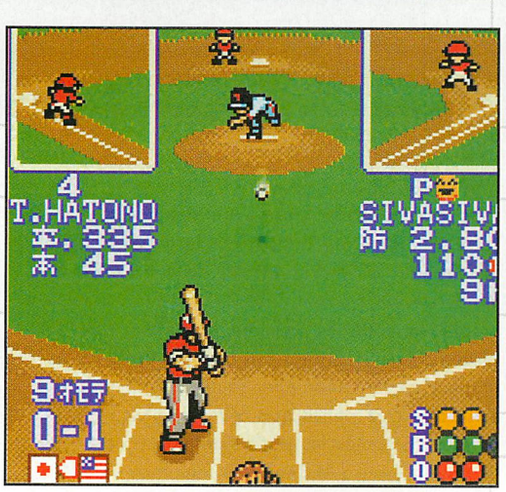
BIKKURIMAN 2000

Je ne résiste pas au plaisir de vous reparler de ce pittoresque personnage (d'autant que la sortie du jeu ne saurait tarder !). L'aventure promet d'être longue et les graphismes particulièrement réussis. Pour vous faire patienter, voici quelques-uns des personnages principaux du jeu (ça promet !).

DYNAMITE SLUGGER



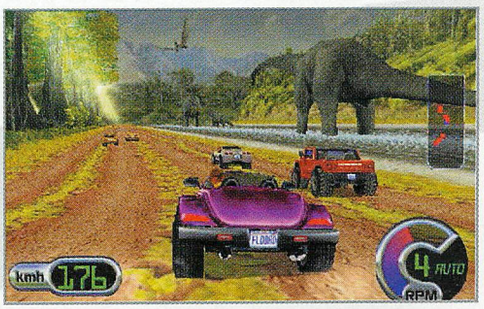
L'éditeur japonais ADK est décidément en pleine forme. En ce moment, ses meilleurs programmeurs mettent la main à un nouveau jeu de baseball qui pourrait voler la vedette au sublime Baseball Stars. Les graphismes ont l'air sublime et le jeu proposera un tournoi mondial réunissant les meilleures équipes du globe. La jouabilité semble être à la hauteur et sera même un poil plus pointue (donc plus réaliste) que dans le hit de SNK. On ne sait pas si Dynamite Slugger proposera un mode multijoueur utilisant le câble-link, mais l'espoir fait vivre. Sa sortie est prévue pour le 25 mai.

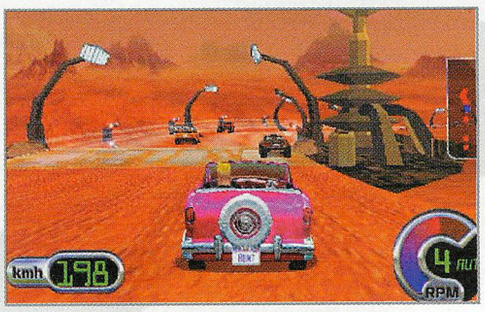


LA KING-MANIA !

SNK n'en finit plus de proposer de nouveaux King of Fighters aux possesseurs de consoles. Après la version Evolution de la Dreamcast, c'est au tour de Battle De Paradise de faire parler d'elle. Ce titre fort sympathique proposera une multitude de mini-jeux à la manière d'un Mario Party (et oui, quand un jeu est bon, il faut s'empresser de le copier !). Pas de date de sortie précise pour ce jeu, mais je vous tiendrai au courant dans les prochains numéros.

Un peu farfelu, mais terriblement fun.





Cruis' n Exotica

Choisissez votre piste.

Je suis sous l'eau, ou je rêve ?

Midway, eh oui, ce sont encore les petits gars de chez Midway qui se tapent le boulot énorme de l'élaboration de ce soft pour le moins révolutionnaire. Si le nouveau bébé de la firme ne veut pas se la jouer réaliste (du moins pour ce qui est de certains circuits), il n'en est pas de même pour la plupart des autres pistes. Il vous suffira de faire quelques tours de roue, pour vous rendre compte que les développeurs ont dû parcourir les routes du monde entier pour arriver à un résultat aussi bluffant. Mais le soft vous fera faire également la visite d'endroits plus inaccessibles, du genre la ville perdue d'Atlantis et même la planète Mars. Quoi qu'il en soit, douze tracés seront dispo. Suivant l'état des pistes et de leur relief, vos bolides seront customisables pour accrocher de la meilleure façon possible à la route, sans oublier bien sûr cette fabuleuse, bien qu'inutile aux yeux de certains, possibilité de changer la couleur des véhicules. Lors des courses, les meilleurs temps seront enregistrés dans les entrailles de la borne, vous gratifiant ainsi de « miles bonus « une fois votre propre record battu. Tout le jeu sera entièrement sous les ordres virtuels du nouveau système de développement Zeus 2. Une pure merveille graphique, voilà les premières impressions devant ce titre. Même s' il n'est pas toujours facile de sortir de chez soi pour aller jouer dans une salle, cette fois-ci, je pense que cela va valoir le coup. En plus de toutes les particularités qui vont faire de Cruis'n Exotica Midway une référence en matière de fun, ce dernier sera encore plus fort grâce au siège hydraulique vous accompagnant dans les virages. Voilà, prions mes frères pour que ce dernier ne se fasse pas trop attendre.

Le Voyageur

Concepteur : Midway
Machine : NC

Mon dieu, que c'est beau.

Voici la borne du plaisir.

Skins Games

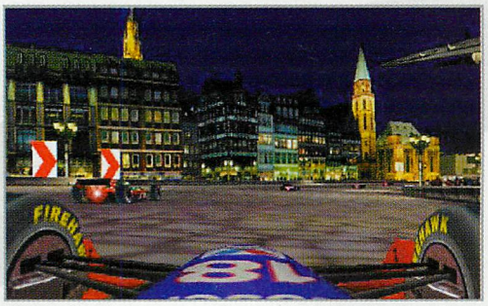
Elle est contente la petite.

Pleine puissance, et précision maximale, ça va faire mal.

Fan de jeu de golf, réjouissez-vous, Skins Game débarque bientôt dans vos salles pour vous permettre de jouer d'une façon encore plus réaliste à ce jeu de plus en plus en vogue. Hormis le fait que le soft soit entièrement géré en motion capture, donnant ainsi une tout autre dimension pour le joueur, les graphismes sont tout simplement à tomber par terre. C'est du délire de voir de quoi sont capables les développeurs. Mais là où personne n'aura aucun remords à y mettre son argent de poche, ce sera au niveau du nouveau mode. Deux, c'est le nombre proposé, mais attention, quels modes. Tout d'abord, le mode Simu, atteignant sur ce dernier les frontières de la perfection, et le mode Extrême. Dans celui-ci, il sera possible de faire faire des figures hallucinantes à sa balle dans les airs. Une sorte de compétition de free style, où la possibilité de placer sa blanche directement dans le trou en évitant les branches, ne sera pas un rêve. Six golfeurs seront dispo pour vous éclater sur des parcours sortis tout droit de certains lieux mythiques de ce sport. Il vous sera offert de chronométrer vos tirs, et un mode réseau sera présent histoire de vous mesurer aux autres joueurs. Choisir son club, la direction de la balle, toutes les commandes seront pratiquement gérables grâce au Stick, évitant ainsi au joueur de perdre son temps à apprendre par cœur chaque bouton pour rester dans la course. Ce jeu est très certainement une des futures références en matière de golf, c'est beau, fluide, criant de réalisme, et le mode Extrême est une idée de génie. Espérons qu'il ne tarde pas trop, normalement il devrait débarquer pour cet été, wait and see.

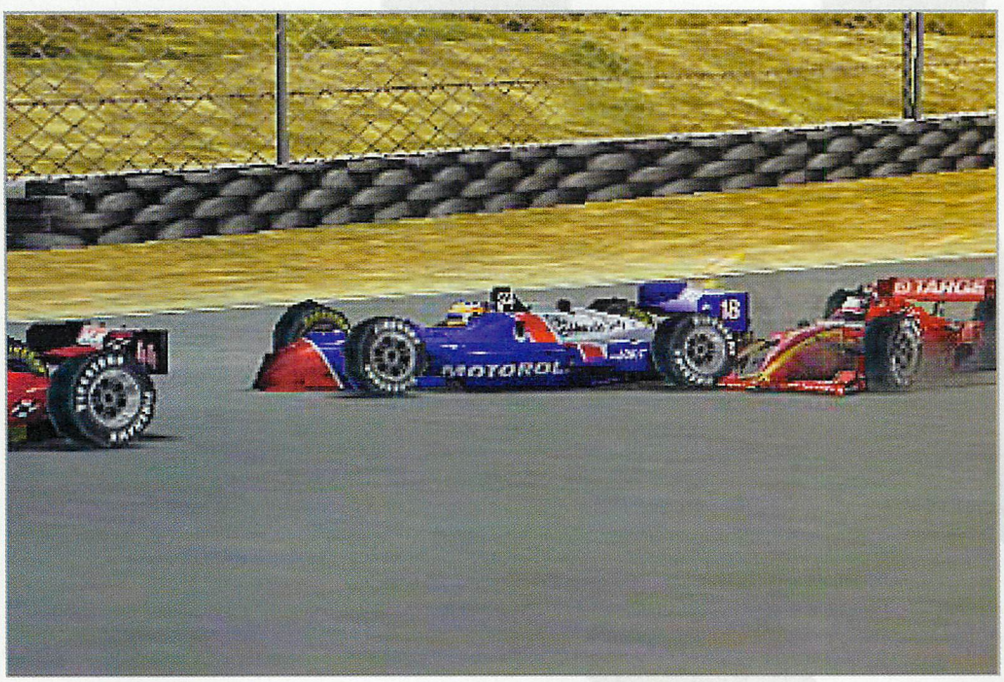
Le voyageur

Concepteur : Midway
Machine : NC



Plusieurs vues seront proposées.

CART Fury



Attention aux chocs.

Pour ceux qui ne sont pas encore assez riches pour partir en vacances à la fin du mois d'août, cette nouvelle devrait les faire sauter de joie. En effet, Midway est en ce moment même sur le point de nous sortir vers la fin de l'été un jeu de caisses de toute beauté. Grâce à la puissance des bornes arcade nouvelle génération, nous sommes en droit de demander des softs d'une beauté graphique proche du photo-réalisme. Hé bien, il vous suffira de jouer à CART Fury, pour vous rendre compte de la qualité technique du jeu. Tout d'abord, il bénéficiera d'un tout nouveau moteur, histoire de nous donner encore un peu plus de sensations, et ce n'est pas une mince affaire, vu les gros titres déjà présents sur les bornes. Les bons comme les moins doués trouveront leur compte, du mode facile à expert, la difficulté sera gérable. 28 voitures se disputeront la première place sous vos commandes, sur 12 pistes différentes. Parmi ces dernières, vous trouverez des circuits réels, mais également d'autres venus directement du cerveau créatif des programmeurs. Les plus acharnés pourront avec courage et persévérance, trouver à grands coups de pièces de dix balles, trois autres véhicules cachés. Les parcours seront garnis de raccourcis et des sauts, et il sera possible de jouer à quatre joueurs simultanément. De grands noms seront présents pour donner la réplique aux volants des bolides : Michael Andretti, Chretien Fittipachi, Gil de Ferran, Andrian Fernanez, Mark Blundell, Max Papis. Tout cela ne promet que du bon, alors rendez-vous fin août pour dépenser vos tunes.

Le voyageur

12 circuits au début, et trois de plus par la suite.

Concepteur : Midway

Machine : NC

5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

TON MAGAZINE POUR 25 F

A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne

Je choisis ...

O 10 numéros
au prix de 250 F au lieu de ~~350~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse: _____

_____

Code Postal : _____ **Ville :** _____

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

CINE/TV

Urban Gothic

Les Anglais continuent de tester les joies des séries télévisées décalées (Cosmos 1999, Chapeau melon et bottes de cuir, Docteur Who...). Cette année, c'est Channel 5 avec Urban Gothic qui pourrait bien créer l'événement. Cette série de 13x30 mn présentera des scénarios vraiment variés (tous écrits par le co-créateur Tom de Ville) traitant des vampires comme des loups-garous. L'ensemble devrait être assez sanglant avec un héros dont le look serait un subtil mélange du Angel de Buffy contres les Vampires et de Alice Cooper (voilà qui promet !). Une curiosité qu'il faudra surveiller de près.

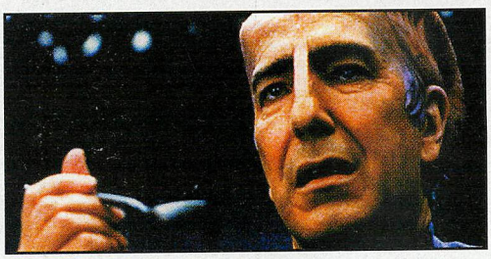
X-Files

Et non, Gillian Anderson n'a pas décidé de tourner dans une éventuelle suite de Starship Troopers. Elle n'a pas non plus accepté le tournage d'une nouvelle série de science-fiction. Il s'agit tout simplement d'un avant-goût de la septième et peut-être dernière saison de X-Files. L'épisode en question s'appelle «X-Cops» et sera sans doute bourré d'action. A signaler que Gillian Anderson a précisé que le personnage de Scully pourrait bien terminer sa carrière dans la série dérivée Lone Gunmen pour des apparitions régulières. Le début de la fin ?

Une actualité particulièrement brûlante ce mois-ci avec deux films très attendus (X-Men et Galaxy Quest) et une flopée de séries télévisées déchaînées. Heureusement, j'ai pu compter sur l'aide appréciable de notre charmante Naomi. Ses techniques ninja étant nettement meilleures que celles de notre pauvre Seba, elle a réussi à mettre la main sur une superbe photo de Gillian Anderson (pas de soucis ma petite Naomi, c'est toi que je préfère !). Comme ça, j'ai eu tout mon temps pour mettre la main sur des photos de la ravissante Sigourney Weaver (oups... désolé Naomi, je voulais dire Tim Allen). Ah, la vie d'un journaliste n'est pas tous les jours facile !

Neo Alex

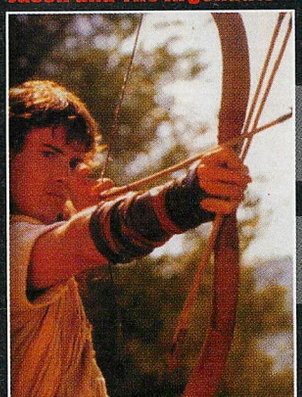
Galaxy Quest



Je ne résiste pas à vous reparler du jubilatoire Galaxy Quest, un film de science-fiction à l'humour corrosif qui n'hésite pas à se moquer ouvertement de Star Trek. Sa sortie devrait bientôt être planifiée pour la France. Ce sera alors pour nous l'occasion de retrouver la sculpturale Sigourney Weaver dans un rôle inattendu, celui d'une blonde à forte poitrine. Cela lui aura sûrement permis de mettre une certaine distance avec son interprétation du Lt. Ripley dans la série des Aliens. Ici, pas de monstres avec de l'acide en guise de sang, mais une flopée d'extraterrestres amateurs des séries télévisées terriennes. Des pyjamas futuristes aux téléporteurs, en passant par un vaisseau copie-conforme du célèbre Enterprise, c'est tout l'univers de Star trek passé au crible de la plume assassine de david Howard (un exercice que l'on avait déjà pu apprécier dans le petit film indépendant Free Enterprise). Difficile de rester de glace devant un tel spectacle. Galaxy Quest, c'est finalement un peu le savant mélange d'un Austin Powers et d'un Star Trek. Attention, ne croyez pas que le film de Dean Parisot soit un pamphlet contestataire à la Starship Troopers, non, c'est avant tout un véritable concentré de bonheur qui saura plaire aussi bien aux fans de space-opera qu'aux amoureux de comédies bien truculentes.

Réalisateur : Dean Parisot
Acteurs : Tim Allen, Sigourney Weaver, Alan Rickman, Tony Shalhoub, Sam Rockwell
Scénario : David Howard
Musique : David Newman
Durée : 103 mn
Sortie prévue : aucune date précise pour la France (enfin, il ne faut pas désespérer)

Jason and The Argonauts



La chaîne de télévision NBC vient de proposer à ses téléspectateurs une nouvelle mini-série basée sur les aventures de Jason et les Argonautes. Ce classique du cinéma des années 60 méritait bien une relecture plus moderne. Pour incarner Jason, la chaîne a choisi l'excellent Jason London que les fans de séries TV auront pu voir dans La Vie à cinq. Tournée principalement en Turquie, cette mini-série promet dépaysement et action à un public américain qui raffole de ce type de programme. Il ne reste plus au public français qu'à attendre qu'une chaîne se porte acquéreur. Patience...

Dune

Si le film de David Lynch a toujours divisé les fans, la mini-série devrait réconcilier tout ce petit monde. Pour adapter correctement une oeuvre de l'ampleur de celle de Frank Herbert, il semblait plus logique d'utiliser le format d'une série limitée de 6x1 heure. Les trois premières parties sont actuellement tournées à Prague. Pour le casting, on devrait retrouver William Hurt (Perdus dans l'espace) dans le rôle du Duc Leto Atreides, Alec Newman pour Paul Atreides, Saskia Reeves pour Lady Jessica et Ian McNiece pour celui du Baron Harkonnen. Les premières images laissent présager du meilleur.

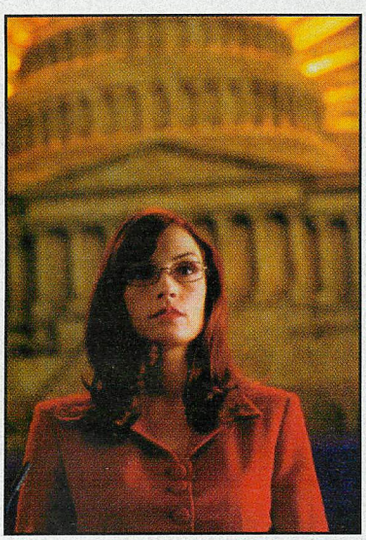
Mission : Impossible II

Les fans de John Woo (et non pas ceux de la série) commencent à ronger leur frein en attendant la sortie du film prévue pour le 24 mai. Si on tient compte des dernières bandes-annonces, on les comprend ! Les séquences d'action s'annoncent anthologiques et Woo n'aura sans doute aucun mal à nous faire oublier la prestation de De Palma sur le premier film. Attention, le succès de cette suite pourrait bien engendrer un nouveau volet. Alors, à qui le tour, Paul Verhoeven ou Luc Besson (ah, un duo Cruise-Jovovich !)?

The Perfect Storm

Les films catastrophes connaissent depuis quelques années un regain d'intérêt de la part du public et des grands studios hollywoodiens. Après un volcan (Volcano, Le Pic de Dante), une tornade (Twister), des astéroïdes (Armaggedon, Deep Impact) et un tunnel en feu (Daylight), c'est au tour d'une gigantesque tempête de faire des ravages. Pas sur la terre ferme (comme dans Pluie d'enfer), mais en pleine mer. L'occasion unique de constituer un casting grandiose composé de (excusez du peu !) George Clooney, Mary Elizabeth Mastrantonio, John C. Reilly, Diane Lane et Karen Allen, le tout sous la direction de Wolfgang «Airforce One» Petersen.

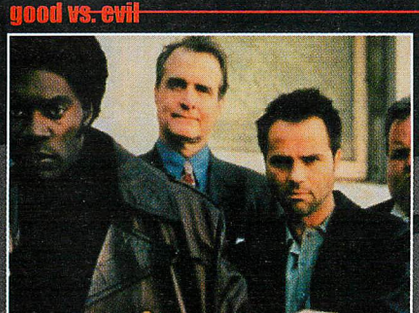
X-MEN



Beaucoup de fans des célèbres mutants de la Marvel s'inquiètent après les premières images dévoilées par la bande-annonce. Le film a l'air d'être un peu trop axé sur les effets spéciaux avec des costumes particulièrement kitsch pour nos héros. Et pourtant, il n'en est rien. Comme à son habitude, Bryan Singer aime à brouiller les cartes. Il assure déjà n'avoir pas réalisé ce film pour une question d'argent, ce qui n'est pas si mal. D'autant que les dernières images disponibles dans les magazines américains montrent nos amis mutants dans des situations infiniment plus intéressantes (un cours donné par Tornade à de jeunes élèves-mutants, une confrontation douloureuse entre Malicia et Serval, un Sénateur Kelly survolté lors d'une séance du congrès...). Des situations que les fans reconnaîtront sans mal et sauront apprécier à leur juste valeur. Loin d'être un simple film d'action aux effets spéciaux démentiels, X-MEN véhicule grâce à son talentueux réalisateur une ambiance sombre et violente. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à un Batman façon Tim Burton, mais le climat de ces deux comics étant assez différent, cela peut sembler logique. SI X-MEN est un succès, il engendrera plusieurs suites qui permettront à l'intrigue de progresser encore et à d'autres personnages du film de prendre un peu de relief (comme Iceberg, Colossus ou Rocket). Bryan Singer a d'ailleurs indiqué dans une récente interview qu'il ne serait pas contre l'idée de réaliser une séquelle à son X-MEN.

Réalisateur : Bryan Singer
Acteurs : Patrick Stewart, Hugh Jackman, Ian McKellen, Halle Berry, Famke Janssen, Anna Paquin
Scénario : Tom DeSanto, Christopher McQuarrie
Musique : Metallica
Sortie prévue : le 14 juillet aux Etats-Unis et le 21 août en France

good vs. evil



C'est bien connu, les Américains ne sont jamais à cours d'idées. Avec Good vs. Evil, on obtient un mélange démentiel de fantastique et d'ambiance digne des séries policières des années 70. Doté d'un humour particulièrement bien senti, l'histoire raconte les aventures épiques de deux chasseurs de primes travaillant pour Dieu dans un Hollywood en proie aux frasques du Mal. Henry McNeill (Richard»The Crow : City of Angels» Brooks) et Chandler Smythe (Clayton Rohner) devront affronter les redoutables Morlocks, des agents du démon qui rêvent d'asseoir la domination de leur maître sur le monde des mortels.

Chameleon

Il n'est ici aucunement question du mystérieux Jarod qui hante les samedis fantastiques de M6, mais d'une créature génétiquement conçue pour les missions les plus difficiles dans un futur pas très réjouissant. En effet, Kam (superbement interprétée par la divine Bobbie «Cap Canaveral» Phillips) est un clone d'humain experte dans l'art de tuer et qui possède le don de se camoufler dans l'environnement qui l'entoure. Elle était l'héroïne d'un téléfilm ambitieux récemment diffusé sur CinéFaz (une des chaînes du satellite TPS). Aux Etats-Unis, son succès a été suffisamment grand pour engendrer deux suites (Chameleon II : Death Match et Chameleon III : Dark Angel). A quand en France ?

DVD

- zone 1 -

House on Haunted Hill

Editeur : Warner Home Video
Genre : fantastique

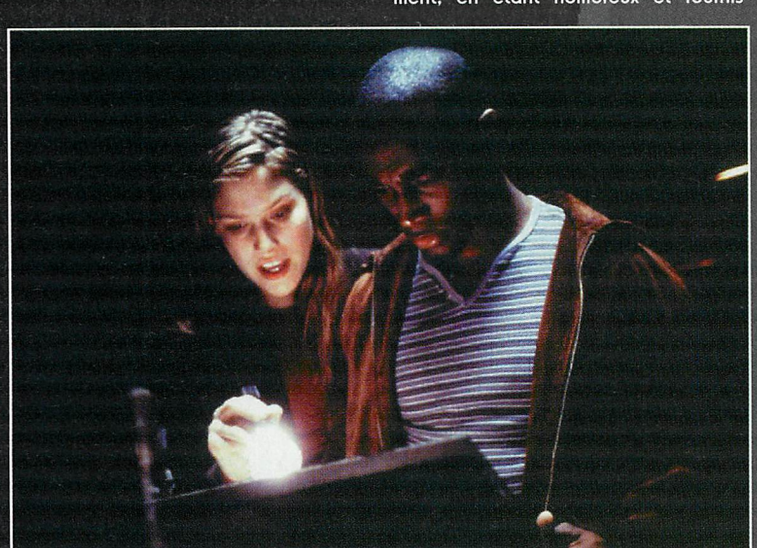
Scénario

Steven Price est un riche propriétaire de parc d'attractions. Ses thèmes sont axés sur la terreur et la peur qu'il peut susciter chez ses clients. Excentrique et machiavélique, il prépare l'anniversaire de sa femme dans un lieu peu commun pour ce genre de manifestation, puisqu'il s'agit d'une veille bâtisse qui était autrefois un hôpital psychiatrique. Il invite à son délire d'autres personnes à qui il précise que s'ils ont le courage de rester jusqu'au petit matin, ils empocheront la somme d'un million de dollars.

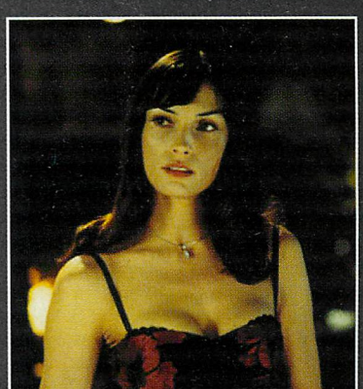
Avis

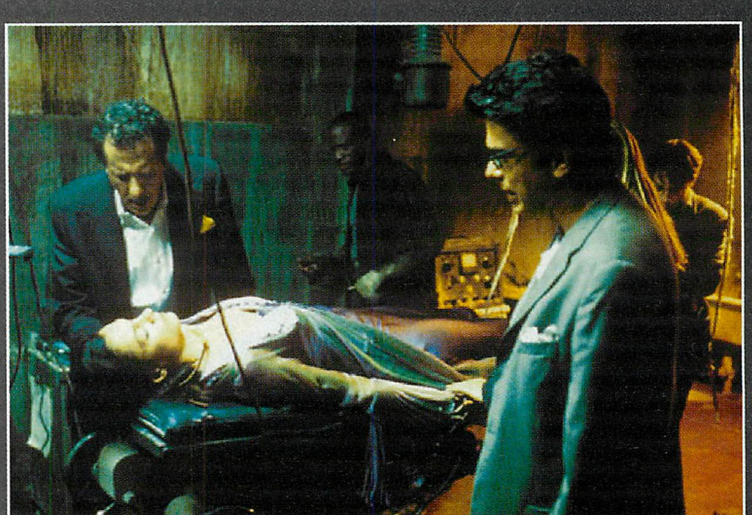
Le début du film est particulièrement impressionnant. On découvre avec horreur (c'est le cas de le dire) les pratiques en vigueur quelques années auparavant dans l'asile de tarés qu'était la vieille bâtisse. Pour ensuite découvrir la personnalité pour le moins originale de Price (extraordinaire Geoffrey Rush) patron de foire déjanté et charismatique. Et celle de sa femme, personnage de garce absolue qui annonce un affrontement très jouissif. Les personnages, à l'inverse d'autres productions sur le même sujet,

sont les vrais héros du film. La maison n'est qu'un prétexte pour les voir se débattre dans de terrifiantes situations. Les effets spéciaux sont assez réussis, les acteurs sont tous excellents, mais on regrettera simplement que le scénario parte un petit peu dans tous les sens. A l'image du début du long-métrage, c'est les montagnes russes, on passe de la bonne vieille peur à la petite scène pour adolescent pré-pubère, quel dommage. Il y a un grand nombre de suppléments qui heureusement, en étant nombreux et fournis



viennent atténuer cette déception scénaristique. Des scènes coupées, des documentaires et une version française sous-titrée, un programme qui rend ce DVD très attractif. En dépit de ces défauts, House on Haunted Hill est une excellente surprise en considération des autres titres qui mettent en scène le même genre et sont bien loin d'atteindre cette qualité.





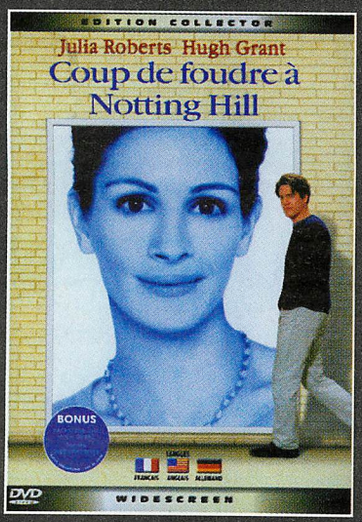
Vidéo : widescreen 1.85 :1
Langues : anglais en 5.1
Sous-titres : français et anglais
Suppléments : filmographies, bandes-annonces, commentaires audio, Making Of, scènes supplémentaires

Son : 4/5
Image : 4/5

- zone 2 -

Coup de foudre à Notting Hill

Editeur : Columbia Tristar Home Video
Genre : comédie



Scénario

Anna Scott est l'une des stars internationales les plus célèbres. Son image s'imprime sur toutes les couvertures des magazines. Elle est la proie des médias. Whilliam Thacker est un intellectuel rêveur propriétaire d'une petite librairie socialisée dans le charmant quartier de Notting Hill. Les deux vont se rencontrer par hasard, entraînant des conséquences inattendues pour leurs vies respectives.

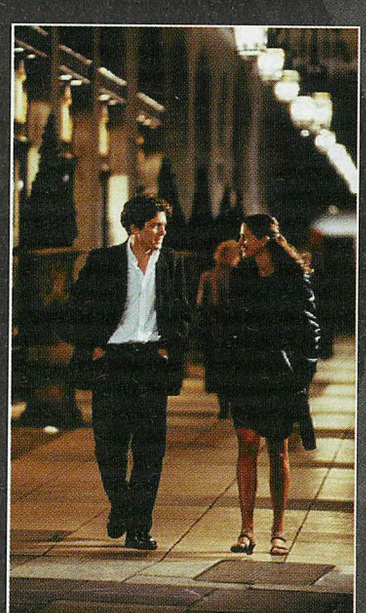
Avis

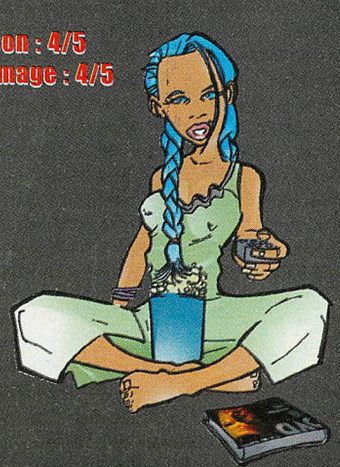
Détrompez-vous, Coup de Foudre à Notting Hill n'est pas qu'une comédie à l'eau de rose dont Julia Roberts est friande. On sort d'un contexte généralement niais et simplet pour se régaler de situations cocasses et amusantes. Sur un scénario qui sort de l'ordinaire, l'actrice interprète ce qui aurait pu être sa propre vie. Elle donne la réplique à Hugh Grant qui n'a jamais été aussi bon, littéralement transcendé, il rivalise de simplicité et d'à-propos. Le personnage du colocataire est absolument irrésistible et nous réserve les meilleurs moments du film. L'édition zone 2 du DVD est d'autant plus attractive qu'elle nous offre un florilège de suppléments très intéressant. Des scènes supplémentaires et un document sur le tournage sont les deux principales options proposées.

On termine le tout par un son en 5.1 et Coup de foudre à Notting Hill devient une petite comédie incontournable.

Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : français, anglais et allemand en 5.1
Sous-titres : français, anglais et allemand
Suppléments : bande-annonce, filmographies, notes de production, menu animé, commentaire audio de l'équipe du film, scènes supplémentaires, backstage avec Hugh Grant, guide touristique, guide de voyage et BOF isolée.

Son : 4/5
Image : 4/5

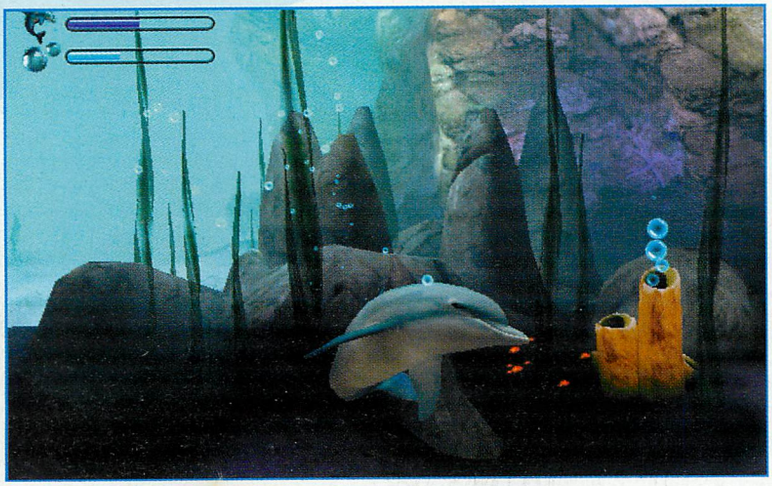




LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Inutile de vous dire que le mois de mai aura été difficile tant au niveaux des sorties européennes que de sorties import. Néanmoins, c'est un petit peu le calme avant la tempête. Le mois de juin s'annonce très très chaud et on va devoir mettre les bouchées doubles afin d'être complet et le plus diversifié possible.



Ecco The Dolphin

Les hostilités vont commencer avec notre ami Ecco le dauphin. Les fans du chocolat blanc et de flipper vont pouvoir revivre 20 000 lieues sous les mers en direct de la Dreamcast. Hit absolument magnifique, les déjantés de l'aquarium géant sont à l'honneur en juin.

Super Runabout

Attention parce que là, on ne rigole plus. Un titre qui devrait mettre tout le monde d'accord et définitivement relancer la concurrence avec le fameux Driver de la Playstation. Au vu des dernières vidéos, le potentiel de Super Runabout est tout simplement exceptionnel. On va vous préparer un test aux petits oignons...

Reportage spécial E3

Neo Alex a été envoyé en mission spéciale à Los Angeles histoire de grappiller le maximum d'infos sur le futur de votre console. Il a tout prévu : camescope, appareil photo numérique, enregistreur main libre, détecteur de vibrations et avertisseur sonore (pour qu'on le remarque). C'est un homme déchaîné qui va nous revenir et vous concocter un dossier exceptionnel sur un des plus grands salons consacrés aux jeux vidéo.

Le numéro 14 de Dreamzone sera dans les kiosques mi-juin.

NOUVEAU LE MAG DE LA PLAYSTATION 2

EN VENTE ACTUELLEMENT

Cybersofts.com

Le site de communauté réservé aux passionnés de Jeux vidéo

Actualités

previews

tests

Argus

Dialogue en direct

Enchères

Petites Annonces

Forums

Courrier

Astuces

Soluces

Édité par FJM Multimédia

Le site de communauté réservé aux passionnés de Jeux vidéo

Ouverture de Cybersofts.com le 17 juin 2000